¡POSTER GIGANTE DE HELLRAISER!

FANGORIA

NUMERO 6 375 PTS.

LA REVISTA DE TERROR MAS VENDIDA DEL MUNDO

la Familia Addams

SALVAJADAS EN FAMILIA

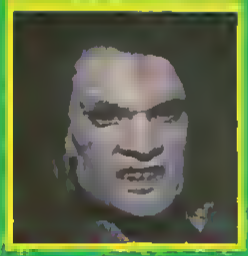
BASKET CASE 3

DESDE ASIA CON SANGRE

PANORAMA DEL CINE DE TERROR ORIENTAL

VAMPIRO

ULTIMO MODELO



DEBAJO DE LAS ESCALERAS, EL NUEVO TERROR DE WES CRAVEN

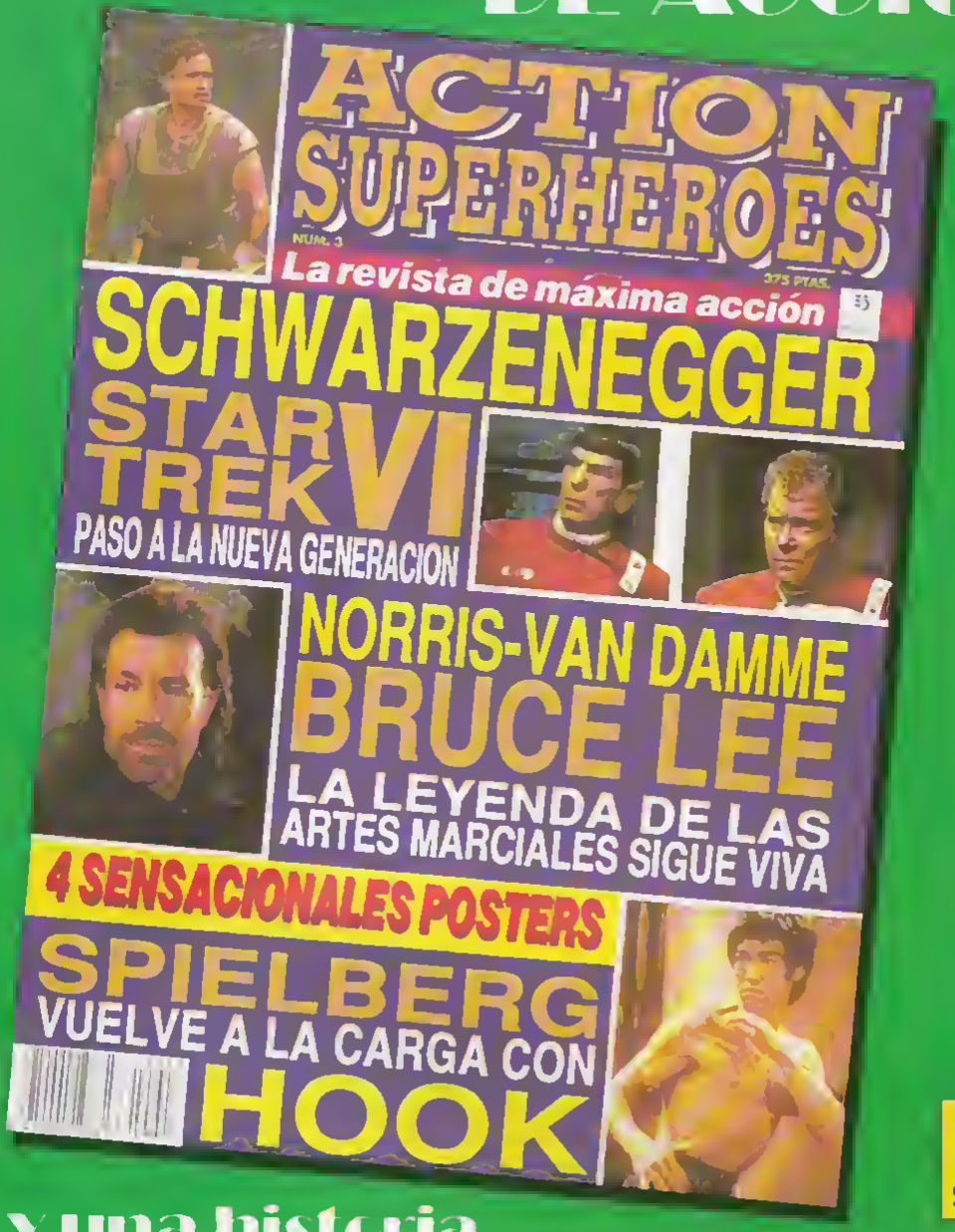
00006
8 414090 100625

¡CHUCKY se va a la guerra!

CHILD'S PLAY 3:

(Muñeco Diabólico)

TODO SOBRE EL CINE DE ACCION



ediciones zinco

y una historia del cine de ARTES MARCIALES

FANGORIA

sumario

TRIPAS

6 LA FAMILIA ADDAMS
Una familia como las demás, en una casa corriente... ¿o no?

23 MUÑECO DIABOLICO 3
Chucky invade una academia militar, pero Andy lo está esperando.

28 LA BOMBA ESTALLA
El nuevo thriller de ciencia ficción de Michael Biehn.

32 EL DOCTOR ESTA LOCO
John Saxon ha creado una pesadilla de zombies.

44 DEBAJO DE LAS ESCALERAS Y MAS ALLA DE LA SANGRE
Este es el repugnante proyecto que mora en la mente de Wes Craven.

46 SALVAJADAS EN FAMILIA
El más enloquecido capítulo de la saga Basket Case, *hasta la fecha.*

54 IMAGINACION ILIMITADA
Son tantos sus proyectos de novelas y películas, que Clive Barker no descansa...

60 LA REINA DE LA AIP
En una película se convertía en cieno, en otra llevaba un biquini invisible: es la actriz Susan Hart.

67 DESDE ASIA CON SANGRE
Primera parte de la antología de los films «Made in Hong Kong».

71 VAMPIRO ULTIMO MODELO
Drácula se convierte en estrella del cómic.

SANGRE

4 RESPONSO. *Atila el Dire.*
10 CARTAS DEL AVERNO. *Gimen los lectores.*
14 LA INVASION DE LOS MONSTRUOS. *Noticias gélidas.*
16 EL CUBIL DELL CICLOPE. *Videos para temblar en solitario.*
18 LA BIBLIOTECA DE LAS PESADILLAS.
20 LAS MIL CARAS DEL MIEDO. *El horror de andar por casa.*

¡Y UN SENSACIONAL POSTER GIGANTE DE HELLRAISER!

FANGORIA
Marzo 1992 Núm. 6

EDICION EE.UU.

Director:
ANTHONY TIMPONE

Director de arte:
Calvin Lee

Redactores:
David McDonnell, David Hutchison,
Michael McAvennie

EDICION ESPAÑOLA

Director:
LUIS VIGIL

Director comercial:
Salvador Enseñat

Coordinación Gráfica:
Toni Sánchez

Redactores:
Miguel Aceytuno,
Francisco José Campos,
José Luis Esparza, Leonor Fernández,
James Little Fountain,
Ruiz de Villalobos, Albert Solé

Composición:
Francisco Solsona

FANGORIA is published by Starlog Communications Inc., 475 Park Avenue South, New York, N.Y. 10016. FANGORIA is a registered Trade Mark of Starlog Communications International Inc. Editorial material on this issue published from FANGORIA (U.S. Edition) numa. 106, 107, 108 & 109, is copyright © 1992 by Starlog Communications International Inc. All rights reserved in English and Spanish. Translated by permission of Starlog Licensing of America, Inc. Reproduction in whole or in part without the prior written consent of Starlog Licensing of America, Inc., is strictly prohibited. Copyright © 1992 Ediciones Zinco para la traducción al español y los textos originales en este idioma.
Edita Ediciones Zinco, S. A., Avda. de Roma, 157, 9.º, 08011 Barcelona, España. Director de Publicaciones, Area de Revistas: Luis Vigil. Grabados MC. Imprime: Retecayfo, S.A., Ctra. de Caldes, Km 3, 08130 Santa Perpètua de la Mogoda. Distribuye: Coedis, S.A., Ctra. Nacional II, Km 609,4, Molins de Rei. Dep. Leg.: B/20.858/91.

Impreso en España. Printed in Spain.
Precio especial para Canarias,
Ceuta y Melilla, 335 Ptas.

RESPONSO

Bueno, pues lo habéis conseguido. Sí, a partir de este número, **FANGORIA** se convierte en una revista de aparición mensual. Y digo que lo habéis conseguido, porque habéis sido vosotros, los lectores, los que dándonos ánimos, tanto con vuestras cartas como –sobre todo– comprando la revista, nos habéis empujado a dar este paso, tan anhelado.

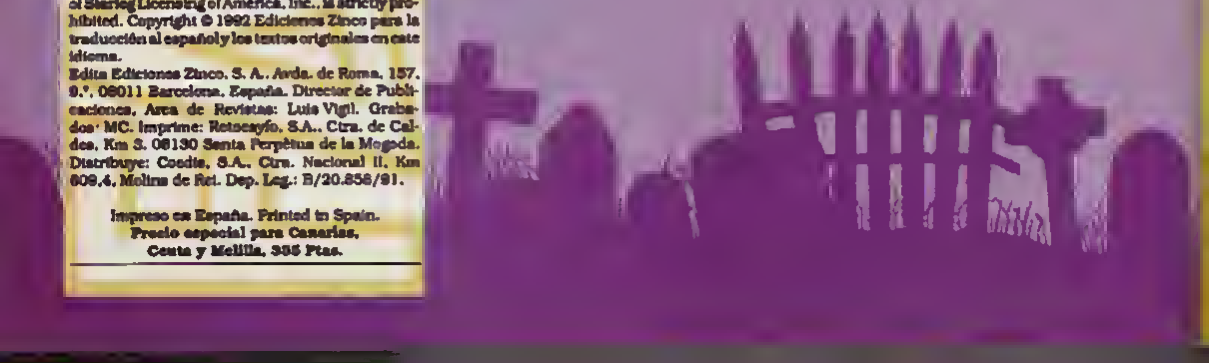
Y es que, no en vano, **FANGORIA** es la revista más vendida del mundo entre las dedicadas al cine de terror. ¿Sabéis por qué? Pues porque conecta con vosotros, su público. Porque vosotros y nosotros nos parecemos. Porque a los que hacemos la revista, tanto en la redacción de los USA como en la redacción española, nos gusta lo que hacemos, **FANGORIA**. Y nos gusta el cine de terror, lo vivimos...

Eso se nota en nuestras páginas. Otras revistas hay que uno las hojea, y no sabe si son revistas dedicadas a nuestro cine o revistas que lo que realmente buscan es que les den un premio de diseño... se te congelan los dedos pasando las páginas, de lo frías que son. No es éste el caso de la nuestra: **FANGORIA** vive, suda, sangra... con vosotros y por vosotros.

Por eso, porque vosotros lo habéis pedido, porque os lo merecéis, porque el cine de terror tiene tanta vida como para que mes a mes nos llene una revista, aquí tenéis la nueva periodicidad. Con vuestra ayuda, la mantendremos... y nos meteremos en otros proyectos.

Palabra de veterano, en esto de las revistas de cine de terror.

—Luis Vigil



A LA VENTA EL NUMERO 5

La revista de FUTBOL AMERICANO.

¡ LA QUE INFORMA YARDA A YARDA !

Conozca a La Familia Addams

Estilo años 90

Olvídense de la tribu de los Brady y demás tonterías: aquí tienen a una familia televisiva que sí merece otra oportunidad.

Son raras, dan un poco de miedo y están interpretados por un reparto de primera categoría en una gran producción de Hollywood.

Por BILL WARREN

«Todo [illegible] que [illegible] trabajado [illegible] tiene puestas muchas [illegible] esperanzas en ella», explica Ruth Myers, diseñadora de vestuario de *Addams Family*. «Y creo que va a ser un gran éxito.»

Si es usted normal y se entera de que alguien está haciendo una película muy cara repleta de estrellas que se basa en una vieja serie televisiva en blanco y negro que sólo estuvo [illegible] años en antena, probablemente [illegible] que los cubitos de hielo que [illegible] tiene por cerebro se han [illegible]. No se preocupe: esta película con 35 millones de dólares de presupuesto significa el debut como [illegible] del cámara Barry Sonnenfeld (Misery); el guión fue escrito por Caroline Thompson (*Edward Scissorhands*), *Eduardo Manostijeras*) y Larry [illegible] (*Beetlejuice* [*Bitelchús*]); la [illegible] corre a cargo de Owen [illegible] (*The Exorcist* [*El exorcista*]) [illegible] son Raul Julia [illegible] Huston (Morticia) y el [illegible] Lloyd (tío [illegible] de eso, la película [illegible] los dibujos de [illegible] que en la serie te[illegible] ingeniosas y macabras [illegible] de Addams em[illegible] en *The New Yorker* allá por [illegible] y el artista no tardó en [illegible] un espacio único. Las [illegible] de Addams casi [illegible] en el mejor estilo de [illegible] negra. Aparte de su [illegible] hombrecillo que va al cine y [illegible] de una escena que [illegible] un mar de lágrimas al resto [illegible] su esquiador dejando [illegible] que se separan para pasar [illegible] ambos lado de un árbol (su [illegible] más famosa), caníbales, personas [illegible] más miembros de lo normal, bru[illegible] niños demoníacos, Addams fue [illegible] rrando las aventuras de una [illegible] que acabó dando origen a una [illegible]

Tanto Myers como su esposo [illegible] MacDonald (el diseñador de producción de *Addams Family*) reve[illegible] que se les aconsejó no echar ni un [illegible] episodios de la serie.

[illegible] había visto y recordaba algu[illegible] de los episodios, así que [illegible] se me haya colado alguna cosa [illegible], pero la pelícu[illegible] tiene nada que ver con la serie. [illegible] guionistas se inspiraron en el [illegible] original de Addams, no en la [illegible]

[illegible] en las ilustracio[illegible] serie televisiva, la familia [illegible] un grupo muy extraño [illegible] del mundo [illegible] tiempo [illegible] cosas tan [illegible] terribles y gozando [illegible] ellas.

[illegible] a la realeza [illegible]

Los Addams siempre tienen lista una alfombrilla especial para dar la malvenida a los visitantes [illegible]

Cosa y tiempo (Raúl Julia) nos muestran uno de los cientos y un usos que puede tener una mano [illegible]

[illegible] hermoso que [illegible] de que ellos [illegible] el resto [illegible] mundo estaba eq[illegible] su tremenda excen[illegible] más exquisito.»

Los Addams viven en una vieja y extraña mansión de Nueva Inglaterra en la que Gomez y su *cara mía* Morticia siguen locamente enamorados el uno del otro después de años -¿siglos, quizá?-, de felicidad conyugal. Sus dos hijos, Miércoles (Christina Ricci) y Pugsley (Jimmy Workman), son el centro y la alegría de las vidas de sus amantísimos padres. El alto y taciturno Lurch (Carel Struycken, de *Twin Peaks*) es el hombre para todo hecho un poquito con todo, y la encantadora y ancianísima Abuelita (Judith Molina) se dedica a llenar la mansión de niebla.

Y, realmente, hay muchas razones [illegible] se [illegible] han [illegible] ellos [illegible] creado un montón de fenómenos divertidísimos y artefactos in[illegible] casi todos ellos destinados a la escena del baile de disfraces. La criatura más visible que han fabricado es el primo Cosa, interpretado por John Franklin, del que Franklin afirma que «ha estado soberbio».

El primo Cosa de la película es tan peludo como el de la serie televisiva, y fue diseñado por Alan Munro, supervisor de efectos especiales.

«Su pelambrera empieza en la parte superior de la cabeza y sigue sin interrupciones hasta llegar al suelo -explica Gardner-. El cuerpo tiene varias capas de pelo, pero cada capa llega hasta el suelo, así que cuando se mueve da la impresión de que flota.»

En un principio [illegible] usado

sólo durante la escena del baile, pero Sonnenfeld quedó tan encantado con él que se le fueron encontrando más y más escenas, incluida una escena de balcón estilo Romeo y Julieta en la que corteja a Margaret.

Uno de los danzarines es un hombre con dos cabezas. Los gemelos Douglas y Steve Martin interpretaron a las cabezas en las escenas donde se le ve de la cintura para arriba.

«Son increíbles –dice Gardner–. Uno es el tipo primario, y el otro mete la cabeza en un aparato colocado por detrás de él sacándola por encima de su hombro. La parte delantera del aparato disimula sus pechos e iguala sus cuellos. También construimos un arnés con una cabeza y un brazo mecánicos para los planos largos; eso permitía que el Martin principal bailara con Ophelia Addams. La cabeza extra de esos planos era un muñeco controlado por radio.»

Gardner y Alterian también crearon un músico con un solo brazo.

«Ya habíamos trabajado en *The Dark Backward*, donde Judd Nelson tenía un brazo que le salía de la espalda, y sabíamos que no sería demasiado difícil de conseguir. El actor tenía los brazos inmovilizados detrás de la espalda y llevaba una prótesis pectoral hecha con fibra de vidrio que sostenía el brazo controlado mediante cables. Hacían falta tres marionetistas escondidos detrás de él para manipularlo.»

La orquesta también cuenta con un fakir cuyo saxo es una serpiente y un clarinetista con veinte dedos.

«El clarinetista fue bastante complicado –admite Gardner–. Construimos un clarinete algo más grande de lo normal para poder incorporarle servomotores. El clarinete funciona solo: todas las teclas tienen movimiento propio. Después añadimos prótesis en el dorso de las manos con cinco dedos extra en cada una y una armazón básica dentro de ellos. Pegamos los dedos falsos a las teclas del clarinete y lo manipulamos como si fuese una marioneta.»

Aparte de todo eso, Alterian también recreó a la alfombra de piel de oso que ataca a los visitantes no deseados, unas siamesas de tres piernas (por cuyos afectos Fester y Gomez compitieron en su juventud), una ratonera china para dedos, la orquídea favorita de Morticia, un traje de enredaderas y un reloj-familia Addams con miniaturas de cada miembro de la familia incluidas.

Una escena que estamos seguros deleitará los negros corazones de los lectores es la de la obra escolar que montan Pugsley y Miércoles.

«Representan una escena de *Hamlet* –explica Gardner–. Miércoles recibe una heridita en el cuello de la que brotan cantidades inmensas de sangre: el chorro debe tener como cinco metros de longitud y se despliega en abanico desde su garganta. Luego viene una herida en el brazo y ocurre exactamente lo mismo. Miércoles hace un corte en el brazo de Pugsley y el brazo empieza a echar sangre con la potencia de una manguera contra incendios. Inundan el escenario, la parte de atrás, toda la primera fila... Es una escena realmente increíble.»

El efecto más importante del que no se encargó Alterian fue la mano que camina, Cosa. David Miller, veterano de *Pesadilla en Elm Street*, tenía que fabricar las prótesis para varios personajes, incluido el Fester interpretado por Lloyd, pero después de varias pruebas Sonnenfeld prefirió prescindir de las prótesis. (Una de las pruebas de maquillaje fue utilizada en el primer tráiler promocional).

Miller revela que Lloyd se preocupó bastante porque pensaba que no iba a conseguir el papel.

«Chris se fue a casa, se afeitó la cabeza y las cejas y volvió al día siguiente, "¡Dejad que vuelva a intentarlo! Quiero ese papel", dijo. No podía creerlo... No estaba seguro de si conseguiría el papel, pero se afeitó la cabeza. El personaje se le había metido realmente dentro.»

Prescindir de los maquillajes hizo que la aportación de Miller quedara reducida a Cosa, quien según afirman los que han asistido a las sesiones de preestreno acaba robando la película a los demás personajes.

«Cosa fue una combinación de manos mecánicas y prótesis utilizadas por Christopher Hart, quien la

«La película no tiene nada que ver con la serie. Los guionistas se inspiraron en los dibujos originales.»

—Richard MacDonald, diseñador de producción

Los cornflon románticos cobran un nuevo significado cuando Margaret (Dana Ivey) se enamora locamente del primo Cosa.

Lurch (Carel Struycken) está hecho con los miembros de diez hombres, pero sólo tiene un órgano.

interpreta –explica Miller–. El usar la prótesis o no dependía del ángulo desde el que estuvieran rodando. Tuve que fabricar cinco manos distintas con sólo un muñón pegado a su muñeca.»

Hart estuvo presente en el rodaje durante la mayor parte de éste, como por ejemplo en la asombrosa escena de esgrima: su brazo quedaba oculto por una manga de tela negra que fue eliminada mediante un truco óptico posterior.

«Fabricamos otra mano mecánica que tira de un carrito. La mano se sostiene sobre dos dedos y camina igual que en esos anuncios de las Páginas Amarillas –dice Miller sonriendo–. El carrito está lleno de guantes, anillos, relojes, gemelos..., el tipo de cosas que una mano necesita.»

El aspecto global de la película quedó confiado al veterano diseñador MacDonald, quien empezó su carrera en la publicidad inglesa durante los años 50. Durante su [illegible] asociación con el director Joseph Losey MacDonald diseñó, entre otras muchas películas, *Modesty Blaise*, basada en el cómic del mismo nombre, a la que sigue considerando como una de sus favoritas. También ha trabajado en *Marathon Man*, *Exorcist II: The Heretic (El hereje)*, *Altered States (Un viaje alucinante al fondo de la mente)*, *Something Wicked This Way Comes (El carnaval de las tinieblas)* [estrenada en video por Filmayer] y *Supergirl* (ídem) (bueno, aunque el resto fuese horrible su aspecto visual era magnífico, ¿no?)

Cuando los encargados de localizar exteriores empezaron a buscar una casa que pudiera utilizarse como mansión de los Addams, todo el mundo dio por sentado que habría montones de casas así esparcidas por toda Nueva Inglaterra.

«Y, naturalmente, hay montones», admite MacDonald. Pero MacDonald hizo un dibujo de la mansión ideal para los Addams, dibujo que acabó haciéndose lo bastante popular para ser utilizado en el papel de cartas y otros artículos que llevan el logotipo *Addams Family*. «El dibujo acabó adquiriendo tal aureola de autenticidad que se negaban a dar el visto bueno a cualquier casa que no fuese idéntica a la del dibujo y, naturalmente, no había ninguna casa totalmente idéntica... Al final tuvimos que construirla.»

La mansión de los Addams acabó ocupando la cima de una colina nada menos que en Burbank, con el diminuto parque Stough delante. El día en que **FANGO** hizo una breve visita al rodaje la mansión, se alzaba formando un extraño contraste con la desnudez grisácea del cielo nublado que tenía detrás. En la escena que se estaba rodando, Tully y Margaret subían por el camino que lleva hasta la puerta de la mansión Addams: delante de la puerta aún podía verse la enorme mancha negra resultado de la bienvenida con que la familia obsequió hacía poco a unos cantantes de villancicos. La puerta entraba en acción e intentaba atrapar los faldones de la chaqueta de Tully.

El muro exterior del laberinto familiar quedaba a un lado y, otra rareza más, la cúpula que corona la casa tenía un duplicado gemelo para permitir el rodaje de los primeros planos de la familia congregada en su interior. La parte de atrás del edificio gris estaba hecha con tablones de conglomerado y escaleras de caracol que ascendían girando locamente para dar acceso a las ventanas de los pisos superiores. Han pasado pocos meses, pero ahora ya no queda nada, sólo el suelo desnudo. El mundo del cine es realmente fútil.

La película permitirá ver a la familia Addams en color por primera vez.

«Utilicé tonalidades muy oscuras –explica MacDonald–. Queríamos que la casa tuviera una atmósfera de lo más impresionante. Hay montones de paneles y tallas en la madera, y el mobiliario es de ese estilo victoriano oscuro enorme. Saqué el mayor provecho posible a los distintos valores de cada matiz y procuré enfatizar los contrastes entre la luz y la oscuridad.» El diseño de producción y el diseño de vestuario suelen ir muy relacionados, pero MacDonald se ha abstenido de intervenir en esa faceta. «No estoy loco. La diseñadora de vestuario de esta película es mi mujer, y jamás me atrevería a decirle cómo tiene que hacer su trabajo...»

El enigma central de *The Addams Family* es la misteriosa personalidad de Fester (Christopher Lloyd).

El clarinetista de velante dedos creado por Tony Gardner es impresionante, pero nos gustaría ver al tipo que toca el piano.

CARTAS DEL

The Shining, el Shining, le Shinning...

Felicidades a todos los que formamos la proscrita comunidad de amantes del terror, porque al fin tenemos la revista que nos hemos merecido durante años. Creo que **FANGORIA** cumple con todos los requisitos exigidos a una publicación de estas características (¿para cuando la esperada mensualidad de **FANGO?**). El especial H. P. Lovecraft del número 5 ha sido, a mi parecer, el mejor homenaje que se le podía hacer al maestro de la literatura de terror de todos los tiempos. ¡Fabuloso!

Mi sorpresa y decepción al no encontrar dentro de las mejores películas de terror de los 70 ni de los 80 (¡no fue ni citado!) a la que es para mí una de las mejores muestras del terror psicológico contemporáneo: *El resplandor*. ¿Descuido del redactor o es que se apunta a las críticas a Kubrick y Nicholson por pasarse a este, para muchos críticos inteligentísimos, «subgénero»?

Me gustaría sugerir que ahora que ha concluido la historia del terror en el cine, se repasen las cinematografías de los directores a actores más relevantes de todos los tiempos (De Corman a Carpenter, de Lugosi a Cushing...). ¿Podríais hacer un resumen de las películas de terror que ofrecen las diversas televisiones semanalmente? (Aunque me imagino que el desbarajuste de horarios y cambios sorpresa nos traería a todos de cabeza...)

Jack Torrance
Barcelona

Una de cal y otra de arena. A unos no les gustó el especial anterior, a otros, sí. De todo tiene que haber en este cementerio (que, al contrario que el de Mecano, es muy serio). Gracias de parte de Howard Phillphs. Lo de El resplandor *puede ser despiste del redactor, sí, pero tienes que tener en cuenta que la película no fue criticada por «subgénero», sino por la testarudo que se puso mi amado señor Kubrick con su estreno. El bueno de Stanley se empeñó en que la película se tenía que llamar* Shining *en todos los idiomas, anteponiendo el artículo que tocara en cada caso (*Il Shining, El Shining, Die Shining, *etcétera), y que sólo podría estrenarse en cines que cumplieran unas determinadas condiciones que él impuso. Esto creó mucho malestar entre críticos y exhibidores, el resultado ya la conocés. Además, el doblaje hispano fue un poco «pesé», con las voces de Jesús Puente y Verónica Forqué (grandes actores, pero cuyas voces no acababan de «casar» con los personajes). Valga lo dicho al amigo Javier sobre lo de las filmografías, aunque lo estamos estudiando. Lo de las películas de la TV, creo ya haberlo comentado (y tú mismo lo dices) que es un desbarajuste; además, en los últimos meses, y excepto honrosas excepciones, el nivel es tirando a flojillo... C'est la vie.*

Nota: la mensualidad está al caer. El que avisa, no es traidor. Vosotros os lo habéis buscado.

A golpe de pincel

Soy un asiduo lector de todas las revistas Zinco de cine fantástico. Y aunque he escrito varias veces a dichas revistas, lo hago de nuevo, a **FANGORIA**.

El caso es que estoy en una escuela de arte par mi vocación de dibujante de cómics, pero mi vocación más fuerte es la de realización de películas de este género que tanto nos gusta. Por eso me gustaría entrar en contacto con alguien con mis mismas perspectivas y que tenga material, pues yo no disponga del mismo y no quiero frenar mis posibilidades. Tengo mucha imaginación, y para salir del anonimato la mejor es empezar a moverse y hacer que en un futuro próxima el panorama fantástica español tenga un hueco junto a las producciones extranjeras. En España se quejan de que el público acude en masa a ver la última burrada de los USA, pero si es que en España sólo se preocupan de sus «tacones» y sus «yo soy eso», que no se extrañen de que vamos a ver *Terminator 2* a *Depredador*. ¿no creéis? Bueno, a lo que voy: ya me imagino que la mayoría de los futuros realizadores de cine fantástica y de terror piensan en buscarse la vida solos, y llegar a ser alguien algún día por méritos propios, ya también deseo eso, pero también creo que la unión hace la fuerza, y que dos rinden más que uno. Saludos y felicitaciones

Juan B. Villa
C/ Pablo Gargallo 93,
tercera B
50003 Zaragoza

Tienes más razón que un santo, chico. Creo que muchos lectores pensarán como tú. Publica una de tus chistes, porque, la verdad, me han hecho bastante gracia. Como mínimo, ya serías capaz de hacer los «storyboards» de un filme. Que Dios reparta suerte.

Dibujo de Juan B. Villa.

¿La televisión fantástica?

¿Qué tal, Paco? Yo bien. Y espero que tú y todos los responsables de **FANGORIA** gocéis de buena salud y sigáis dándonos la «paliza» cada dos meses con vuestra sensacional revista.

Os remito esta carta por dos razones: la primera, para felicitaos por el gran trabajo que estáis haciendo, poniéndonos al día sobre estrenos poco conocidos (series de TV, películas destinadas al mercado del vídeo...), actores, directores y guionistas prácticamente desconocidos en España, informándonos sobre el ayer y el hoy del terror (e incluso sobre el mañana), y en general, llenando con vuestros reportajes las horas más esperadas por los fangomaníacos (las horas nocturnas, por supuesto). Para acabar mis alabanzas, y comenzar mis peticiones, deciros que veo la estupenda progresión que habéis hecho desde el número 1 hasta este último, en el que los reportajes me parecieron divinos (¿o debería decir diabólicos?)

La segunda razón de mi carta es preguntaros alguna información.

-Me gustaría que me diésels la dirección de alguna tienda de Madrid especializada en el terror (cómics, películas, maquillajes, la que sea), tipo New-Ton o Normo Cómics.

-¿Qué ha pasado con la revista del género *Fantastic Magazine*? El último número salió en julio y nadie sabe nada de ella.

-¿Para cuando *Freddy VI* en nuestro país?

-Por último, espero que sepáis algo del proyecto de Joan Luis Goas para Antena 3, de hacer un programa semanal de información de cine de terror (desde aquí mando una felicitación o este personaje que tanto bien está haciendo al género en nuestro país).

Sin nada más que decir, os mando un saludo y ánimos para que sigáis adelante.

S.A.M.
Aluche (Madrid)

Gracias, gracias, con lectores como tú, da gusto. Los quebraderos de cabeza que me da **FANGO**, *con tanto caramelo, son menos. Veamos qué es lo que puedo contestarte:*

-No sé de ninguna tienda plenamente especializada en Madrid, pero puedes probar con la gente que se anuncia en otras páginas: Harpo, Arte 9, Alfil, etcétera. Algo encontrarás, por lo menos, maquillajes, figuritas, libros y juegos de rol.

-Ya comenté en el correo del número pasado lo de Fantastic Magazine. *Todos nos alegramos que, en febrero, haya vuelto al quiosco, y más fuerte que nunca.*

-Freddy VI se estrenaba oficialmente el 31 de enero (se había dicho antes que el 15). ¿La habrás visto ya, no, gafas incluidas?

-No sé nada del proyecto del amigo Goas, pero como tengo que hablar con él dentro de poco, prometo intentar sonsacarle lo que sea. Si alguien puede llevar a cabo un proyecto como éste, es él. Gracias por tus atenciones en Sitges. Joan Luis. Un saludo.

¿Complacido el señor?

Discípulos de Jorge Romero

Apreciado Monster Man de mis entretelas:

Ante todo, felicitar vuestra labor editorial, pues encuentro vuestro revista de lo más amena y divertida (sangrientamente hablando) y debo deciros que -al contrario que otros- publiquéis lo que publiquéis siempre seguiré comprando vuestro revista... ¡Vamos, que no soy tan exigente como los demás!... Con tal de tener mi ración fangoriana cada dos meses, me conformo... A mí qué más me da el contenido ¡todo es bueno!

A pesar de que **FANGO** es mi preferido, creo que hay unas pequeñas pegas y son... (cómo no), la espera. Debéis reconocer que una edición bimestral supone «lo paciencia eterna de un vampiro» y un tío sediento en ración fangoriana como yo, llega o perecer de inanición. ¿Por qué no lo pasáis o mensual? Y otro de los puntos que quisiera reseñar es la creación de un sótano «tenebroso y oscuro» dedicado a la venta de números atrasados.

Por otra parte, quiero comentarte que soy un fan acérrimo de Romero. Espero que en próximos números dediquéis un reportaje a este «monstruo incuestionable de la serie B» ya que él fue el que inició la ola gore.

Por cierto, ¿Qué significa esa «A» que hay enmedio de su nombre y apellido? Nunca he llegado a descubrirlo.

Espero que te guste mi dibujo, creo que queda perfectamente demostrado mi afecto hacia Tío George. Un saludo o todos los colaboradores.

José A. Sant
Mallorca (Baleares)

Chico, acabaré pensando que soy la reencarnación de Mae West o algo así, porque es que me siento como la señora Francis del terror. Si has leído hasta aquí, no hace falta repetir que lo de lo mensualidad es un hecho (el dire me lo confirmó con un suspiro... ¡más

Dibujo de José A. Sant.

trabajo!) *Los números atrasados puede que lleguen, cuando podamos disponer de la infraestructura necesaria*

George A. Romero... ¿Y tú por qué firmas José A. Sant? La «A» es del típico segundo nombre, que nunca se usa: piensa en Edward G. Robinson, Cecil B. De Mille o Tito B. Diagonal, por ejemplo.

Publico el dibujo, porque está de muerte. Besitos.

Doctores tiene la Iglesia...

Dear FANGO:

Felicitaciones por haber conseguido lo que parecía un milagro: publicar en España una revista mínimamente seria dedicada al cine fantástico, aunque se trate, todo hay que decirlo, de una fiel adaptación del original yanqui.

Al respecto de FANGO, tengo una serie de sugerencias que podrían resultar interesantes: primera, la inclusión de filmografías complementando los artículos sobre personalidades del género. Pero filmografías como Dios manda, claro: título en castellano (si ha sido estrenada en nuestro país, ya sea en cine o a través del vídeo), título en idioma original, año de producción y director. No hay miedo que le pidáis la iniciativa a Mamá Starlog, como tú dices, ya que la edición americana de FANGORIA (a la que llevo suscrito varios años) nunca las publica. Tampoco creo que os resulte especialmente complejo recopilar la obra de tal o cual señor, cuando otras revistas lo hacen, como la francesa *L'Ecran Fantastique* (e incluso, en sus tiempos, la heroica *Terror Fantastic*, de un valor documental incuestionable hoy día).

Estando Luis Vigil al frente del invento (un profesional como la copa de un pino, cuya carrera sigo con admiración e interés desde el *Monsters* de Garbo), no creo que existan problemas, ya que sin duda habrá sabido rodearse de un equipo entusiasta y competente.

Otra cosa. Me parece fundamental, y a este respecto veo un esfuerzo notable por vuestra parte, el intentar «descubrir» el título en castellano de todos aquellos filmes estrenados aquí y que se citen en el FANGORIA USA. Saber, por ejemplo, que *Return of the Aliens: The Deadly Spawn* es *Criaturas Asesinas*, que *Alligator* es *La bestia bajo el asfalto*, que *The Creeping Flesh* es *El esqueleto prehistórico* (TV) o *Cuerpos vivientes* (vídeo), que *The Evil* es *Profecía diabólica* (cine) y *El poder de Satanás* (Antena 3), o que *Dead of Night* y *Deathdream* es *Crimen en la noche*, resulta básico para saber de qué estamos hablando. Hay que evitar las traducciones literales, ya que eso lleva a la confusión.

Para satisfacer también a los lectores interesados en el mundo del maquillaje especial, no estaría mal que comentásels la existencia de tres libros muy interesantes sobre el tema: uno es *Dick Smith's Do-It-Yourself Monster Make Up* (Harmony Books, New York, 1985), del gran Dick Smith, otro *Grande Illusions* (Imagine Inc., Pittsburg, 1987) –también publicado por Harmony Books con el título *Bizarro*–, escrito por el sin par Tom Savini, y el publicado en España *La técnica del artista profesional del maquillaje para cine, televisión y teatro*, presentado por el I.O.R.T.V. y escrito por Vincent R. Kehoe, una auténtica «biblia» para los maquilladores.

Consideraciones aparte, vuestra/nuestra revista me parece excelente, a nivel de «look», de textos y de intenciones. Se merece el éxito que está teniendo. Gracias por vuestra iniciativa, y no se os ocurra dejarlo. Un saludo.

Javier García
Bilbao

A estas alturas, todos debéis saber que vuestras sugerencias nunca caen en saco roto, pero que hacemos la que podemos con la que hay: tenemos mucho menos margen y más trabajo del que imagináis. No se trata de cuestiones de iniciativa, sino de fidelidad: si empezamos a meter cosas que no vienen en el FANGORIA original, al final, esto será otra cosa, y no FANGORIA. Para eso tenemos un contrato con «Mamá Starlog». ¿No? El Dire agradece tus elogios, y el equipo que le rodea (y le idolatra, tada sea dicho), también. Tienes razón en lo de las películas, pero irás viendo que poco a poco se va subsanando. El descontrol del vídeo no ayuda, pero mi buen amigo Albert Solé tiene ya los ojos como huevos duros de tanta ver películas, y a mí me han nombrado «hijo adoptivo y

EL FANDOM VA A POR TODAS

A pesar de que voy justo de espacio, no me voy a quedar con las ganas de reseñar algunos de los fanzines que van llegando a nuestra redacción. *2000 Maníacos* es casi imprescindible: sus redactores se meten en todos partes y saben un porrón de lo que hablan. Os perdono hasta que nos pidáis las fotos del HS... ya sabéis a qué me refiero.

Tenebrae, el fanzine del fantástico viene a llenar otro huequecito con su rigor y profundidad. Más fanzines como éste, y tenemos que reconvertir el FANGO en revista de decoración e interiorismo.

Por último, *Semilla Negra* es un fanzine dedicado al cómic, con una importante presencia del terror en sus páginas. Una buena elección para los comiqueros sangrientos.

Los interesados en conseguirlos podéis contactar con:

2000 MANIACOS: Manola Valencia - Apdo. 5251. 46009 Valencia (200 Ptas. ejemplar, pedido por giro postal.)

TENEBRAE. – Eduardo Escalante – C/ Nuñez de Balboa, 65, 3.° B - Madrid 28001

SEMILLA NEGRA - Conselleria de Joventut - Avda. País Valencià, 1. - 03800 Alcoi (100 Ptas. ejemplar.)

salvador de la causa» en mi vídeo-club. El trabajo de investigación es más penoso de lo que suponéis, pero da sus pequeñas alegrías.

Se agradece mucha la información sobre libros de maquillaje, los dos primeros son difíciles de encontrar, el segundo lo tengo, y tienes razón al referirte a él como la «biblia». Si algún lector posee más datos sobre el tema, ¿a qué espera para hacerlos públicos? Gracias por tu apoyo.

Literaturas varias

Sí, amigos y vecinos, de nuevo estoy alucinando pepinos con esta magnífica revista, aunque encuentro un poco excesiva dedicar toda un número a Lovecraft, aunque ya sé que por aquí sois unos fans (?) suyos, y no creo que por ello haya que despreciar la actual literatura. Anclarse en Poe o Lovecraft la encuentro un poco ridículo, ya que así no se evoluciona nada. Por cierto, ¿y por qué le tenéis tanta manía a Stephen King? Parece que os dé rabia su éxito, sobre todo a vuestro crítico literario, que se ensaña con él y con todo lo que sea comercial. La principal razón por la que escribo es porque yo soy un joven escritor de terror, del cual dicen que no lo hace demasiado mal, y pretendo acabar con el muermo de literatura que se escribe en España (todo sobre lo poseguerro, ¡ecs!). Desde aquí hago una llamada a todos los jóvenes escritores como yo, para cartearnos y pasarnos experiencias y relatos, más abajo está mi dirección.

Y por último me gustaría saber si se estrenará de una maldita vez la película *The Church*, de Michael Soavi, que tan buenas críticas ha cosechado. Bueno, corto. Ya me entra la inspiración y me voy a poner a escribir. Espero que continuéis así y no desaparezcáis, sois de p.m y se os quiere.

Oscar Olivares Lucio
C/. Catalunya, 79 bis
Castellar del Vallés
08211 BCN

¿Excesivo? H.P.L. se merecería una enciclopedia completa. Y Poe, Campbell, Bierce, Belnap Long y, y... Bromas aparte, el tener una opinión personal es algo lógico, ¿no? No es que tenga nada grave contra Stephen King, pero es que no soporto cómo se le ha endiosado hasta extremos casi «gore». Este señor ha hecho aportaciones incuestionables al género (Carrie, It, Salem's Lot, por citar algunas), pero poco a poco está entrando en un declive que muchos se niegan a aceptar. Me recuerda un poco aquel chiste norteamericano que decía «Ranx Xerox nunca saca nada original». El ser tan adaptado al cine (y a veces, tan mal) no le ha ayudado mucho: compara por ejemplo Carrie con La fosa común a It. La función de un crítico es eso, ser crítico, y normalmente los críticos arremeten contra lo comercial, porque hay que ser exigente y no contentarse con lo primero que te venga a las manos. Pienso en el «exitazo» de King como director en Maximum Overdrive. Anclarse es malo, pero has de aceptar que Lovecraft sigue vivo, y aún tiene mucho interés para cineastas y público: por algo será. Y Price-Carman-Poe es un triángulo divino, ¿no? Sé que me inundaréis con protestas reivindicando a Esteban Rey, pero tengo que ser sincero. King es sólo un buen principio, o se le ama o se le odia, pero hay otros escritores que no son él, y merecen ser descubiertos. (A ver, ¿quién conoce, verbi gratia, La doncella de hielo de Marc Behm? Insólito y divertido como pocos.)

Aplaudo tu propuesta de renovar la literatura actual: tu reto queda lanzado. No se conoce fecha de estreno de la película de Soavi (ya ves, en España hasta Freddy va con retraso); si la hay, serás el primero en saberlo.

Y pasamos ahora a la galería de los horrores cotidianos diversos. Se agradecen eternamente los ánimos y loas a la revista de Fausto Fernández (chico, ya no sé qué hacer contigo y tu furia epistolar; gracias por la felicitación de Navidad. Como que vivo cerca de tu casa, un día de estos quedamos para tomar unas copas en lo Farándula); de Margarita Perete, de Hospitalet, Barcelona (lamenta no poder ayudarte con lo de Jane Badler y la serie V); Carlos «Nyman» (Huelva), ya hablaremos más tranquilos del binomio PC-Terror; el London Dungeon es un poco cutre para mi gusto, pero cosas peores se han visto. Armand López, de Piera (Barcelona), gracias muchas por tu vídeo casero, que guardo para una ocasión especial: tampoco está tan mal. Todavía estoy buscando un amiga para probar tu disquette: de lo de la mano mecánica que preguntas, tu diagrama es acertado, consulta el especial de MHEE.

Otro admirador de FANGO, no tan jovencito, y al que mandamos un saludo desde aquí, es Pierrot, infatigable animador de la noche barcelonesa. Pierrot es un gran fan de todo lo relacionado con el terror. Para muestra, nos manda esa foto dedicada de Paul Naschy, caracterizado de Hombre Lobo (que, para que veáis lo que es afición, en el reverso lleva su tarjeta personal). Querido Pierrot, quedas emplazado para, en un próximo número, hablamos de tu largo romance con el cine de terror. Hasta entonces, un abrazo.

Siguiendo con las incondicionales de FANGORIA, es obligatorio mencionar a nuestro amigo Salvador Sainz, actor, guionista, novelista y escritor. Su fanzine Transylvania hizo las delicias de muchos aficionados al género. Salvador nos presenta ahora dos libros escritos por él mismo. Estruch y la sombra de Hitchcock, una novela de vampiros catalana (¡pásmense ustedes!) y una historia en el más puro estilo Hitchcock, respectivamente. Que tengas mucha suerte con tus próximos proyectos, Salvador, sigue informando.

Y por este mes, esto ha sido todo, que no es poco. Un consejo: que tu vecino sea paliducho, sólo salga de noche y trabaje en un banco de sangre no es motivo suficiente para recelar de él, y colgarle ristras de ajos en la puerta de casa. Sed buenos chicos, y seguid escribiendo: ¡más tripas, es la guerra! Aquí, un amigo:

Recopila y contesta
Francisco José Campos
(Zombi «Horrors Causa» por la Romero-Savini University)

LA INVASION DE LOS MONSTRUOS

Jeff Gelb está trabajando en otra antología de terror erótico, *Hottest Blood*.

«SHOCK ROCK»: La música de rock y la literatura de terror son algo tan inseparable como Jekyll y Hyde o Karloff y Lugosi. Muchos de los grandes talentos actuales del género crecieron con una oreja pegada a la radio, el estéreo o la gramola de bar y no cabe duda de que el rock es una de las grandes influencias formativas del terror actual.

Pero, por extraño que parezca, la contribución del rock al terror impreso casi siempre se ha producido entre bastidores, por así decirlo, y en forma de ritmos, tonos o estructuras. De vez en cuando aparece una novela donde el rock juega un papel importante en la historia (*The Kill Riff*, de David Schow, o *Ghoul*, de Michael Slade), pero esos libros escasean y no hay ninguna antología que haya sabido aprovechar esa conexión.

O, mejor dicho, no la había hasta la aparición de *Shock Rock*.

«La idea de una antología de horror y rock no es nueva –confiesa Jeff Gelb, el recopilador– Sencillamente, fui el primero que supo venderla, y todo se redujo a encontrar una editora, Claire Zion, y una editorial, Pocket Books, lo bastante valerosos para comprender el concepto. *Shock Rock* se anuncia como el nuevo sonido del horror y la primera antología de su especie.»

Shock Rock contiene veintitún relatos originales con una introducción de Alice Cooper y el atractivo de combinar rock y terror. Entre los escritores que han contribuido a la antología están Stephen King, F. Paul Wilson, Graham Masterton, Rex Miller, David Schow, Richard Christian Matheson, Nancy Collins, Thomas Tessier, John Shirley y otros.

«Es un auténtico muestrario de estrellas –afirma Gelb, quien coeditó la antología *Hot Blood* y su secuela, *Hotter Blood*–. Estoy muy contento de haber podido reunir tantos talentos. De hecho los únicos escritores con los que quise contar y a los que no pude conseguir fueron Skipp y Spector. Estaban demasiado ocupados.»

El relato de King tiene cincuenta y cinco páginas, y se centra en una pareja que se pierde por un viejo camino de tierra apisonada y acaba en el paraíso del rock. El de Schow narra un extraño acontecimiento en un concierto donde el grupo toca tan fuerte que acaba ocurriendo algo inexplicable. Collins aporta a unas fans que no son lo que parecen. Miller presenta a un asesino estilo Chaingang que anda detrás de un disc-jockey, y Wilson a un hombre que retrocede en el tiempo con su colección de discos de comienzos de los 60 y pretende haber escrito todas las canciones de los Beatles.

Aparte de los relatos de escritores ya conocidos, *Shock Rock* también cuenta con aportaciones hechas por guionistas de comic.

«Aparte del terror, mi otra pasión son los cómics», confiesa Gelb, y la antología ofrece relatos de John Byrne (X-Men), quien marcó uno de los puntos álgidos de *Hotter Blood* con «Braille Encyclopedia». Peter David (The Incredible Hulk) se ha aliado con el actor Bill Murray (*Perdidos en el espacio*) para escribir «The Black 59». «Creo que ese cuento despertará mucho interés», afirma Gelb.

—David Kuehls

EL TELETIPO DEL TERROR: *The Vanishing*, una película noruega dirigida por George Sluizer que ha recibido muchos elogios de la crítica, va a tener una versión norteamericana por cortesía de la 20th Century Fox. Sluizer también dirige esta versión basándose en un guión de Todd Graff (*Abyss*), un actor que se ha pasado a la escritura. Los recién casados Brian de Palma y Gale Ann Hurd se encuentran enfrascados en su primer proyecto juntos, *Father's Day*, un thriller de la Universal. John Lithgow (el villano en *Blow Out (impacto)*, dirigida por De Palma) y Lolita Davidovich protagonizan. En cuanto a los repartos vampíricos, el *Drácula* de Francis Ford Coppola ha incorporado a Keanu Reeves como Jonathan Harker, Bill Campbell como Quincy el tejano, Cary Elwes como Holmwood y al cantante Tom Waits como Renfield. Greg Cannom se encargará de los efectos especiales de maquillaje. En otros rodajes, Anne Parillaud ha sustituido a Lara Flynn Boyle en *Innocent Blood* y Robey, conocido por *Viernes 13*, trabaja en otra película de chupadores hambrientos, *Thirst*, una producción de bajo presupuesto de Charles Cirgenski. La muy esperada película sobre *Twin Peaks* ya casi ha completado su etapa de preproducción. El título provisional es *Twin Peaks: Fire Walk With Me* y describe los acontecimientos que llevaron a lo que se vio en la serie televisiva reuniendo nuevamente a su reparto (salvo Sherilyn Fenn y Lara Flynn Boyle) dirigidos por David Lynch.

Harpo
DIRIGIDA POR PROFESIONALES DEL MAQUILLAJE
Materiales de Maquillaje, Peluquería, Cine, Teatro, TV.
C/. San Onofre, 6. Tel. 522 69 70
28004 MADRID

GIGAMESH
" la librería"
Especialistas en Ciencia Ficción, Fantasía, Terror, Juegos de Rol y Comic Importación U.S.A.
Rda. San Pedro, 53
08010 BARCELONA
Tel. (93) 246 63 59
Fax: (93) 232 77 08

MADRID COMICS
GRAN STOCK EN COMICS DE TERROR Y CIENCIA FICCIÓN
SILVA 17 • 28004 MADRID • TELEFONO: 5591602 • FAX: 2479459

PIDA CATALOGO DE VENTA POR CORREO:
NEWTON
CAMISETAS
LIBROS DE TERROR
Y COMICS BOOKS
RIERA ALTA, 8
BARCELONA,
08001
TEL.: 329 34 66

MAQUILLAJES ESPECIALES
GÒTIC

• TODOS LOS MAQUILLAJES PARA E.E.
• Látex, goma espuma, sangre todos los tipos, mastic, gelatina, calvas, paletas supra y agua...
C/. Condesa Sobradiel, 6
08002 BARCELONA
Tel. 310 00 64
ENVIA 225 ptas. EN SELLOS Y RECIBIRAS CATALOGO

KOMIC
LIBRERIA
SAN PEDRO DE MEZONZO, 34
SANTIAGO

VEN, VEN... ACERCATE A LA PRIMERA TIENDA ESPECIALIZADA DE LA ZONA SUR DE MADRID
C/. PARQUE VOSA, 8
(FRENTE MULTICINES)
A 30 SEGUNDOS ESTACION RENFE MOSTOLES
Mercacomics Mostoles
CAMBIO · COMPRA · VENTA

LIBRERIA
LIBRERIA

TAJ MAHAL
COMICS NACIONALES Y EXTRANJEROS
JUEGOS DE ROL · CAMISETAS
Juan Pablo Bonet, 20 · Tel. 37 95 97
50006 ZARAGOZA (ESPAÑA)

EL CUBIL DEL CICLOPE

Sangrientos y terroríficos saludos, amigos.
Aquí estamos, otra vez, en lo más profundo del cubil, para haceros vivir el más auténtico terror, la angustia más profunda, el asco más nauseabundo. Todo ello a través del vídeo, ese maravilloso formato magnético que nos permite la soledad del cubil, el miedo del silencio y de las imágenes sangrientas. Sangre y sorpresa, violencia y pesadilla, todo esto y mucho más en una cuidada selección que les hemos preparado para que sufran en el placer de la angustia, el miedo y el asco. Venid al rincón más oculto de nuestra cubil y sufrid con lo desconocido que os propongo.

EL REY DEL TERROR: Por méritos propios Stephen King es el rey, valga la redundancia, del mejor terror, tanto en la literatura como en el cine. Autor prolífico y aclamado por los aficionados, King ha visto cómo una gran parte de su obra literaria ha sido llevado al cine con resultados muy diversos pero siempre eficaces. Ahora, de la mano de RCA/Columbia Pictures, aparece el vídeo de *La fosa común*, una película dirigida por Ralph S. Singleton a partir de un cuento de Stephen King publicado en 1978. Con un reparto de caras poco conocidas como son las de David Andrews, Kelly Wolf, Stephen Macht y Brad Dourif, *La fosa común*, que cuenta con un aceptable guión de John Esposito, narra la historia de un joven que tras la prematura muerte de su esposa, se traslada a un pueblecito de Nueva Inglaterra. Allí, sin imaginarse lo, se verá implicado en la escalofriante experiencia que vive la localidad de Gates Hall. Allí se ha vuelto a abrir la antigua fábrica de tejidos que está al lado del cementerio, después de muchos años de estar cerrada. Tras tantos años de abandono, la fábrica parece tener, en su sótano, una gran guarida de ratas, pero, realmente, lo que hay allí abajo, justamente en el linde con el cementerio, es una terrible criatura, que ni la imaginación humana puede suponer.
Una vez más, la buena técnica de Stephen King, bien servida en imágenes por Ralph S. Singleton. A destacar la buena banda sonora –ya se sabe la importancia de la música en el cine de terror– original de Anthony Marinelly y Brian Banks.

EL OTRO LADO DEL ESPEJO: En el mundo del misterio y del terror, en ese espacio de los límites de lo desconocido, del más allá, ese otro lado del espejo, son muchas las historias imaginadas, las aventuras propuestas por creadores de fantasías. Dentro de este espacio se mueve *Xtro: El reencuentro*, editado recientemente en vídeo por Record Vision. Dirigida por Harry Bromley-Davenport y con guión de John A. Curtis, *Xtr: El reencuentro*, que cuenta con la interpretación de Jan-Michael Vincent, Paul Kasia y Tara Buckman, narra una historia científica, donde se habla de ese paso al otra lado del espejo. A 800 metros de profundidad, bajo las montañas Rocosas, un grupo de científicos lleva a cabo un ambicioso proyecto de defensa, denominado «Nexus», en unas instalaciones secretas de los Estados Unidos.
Pero el desarrollo del programa «Nexus» sufre un gravísimo contratiempo cuando tres de los científicos que eran transportados a un mundo paralelo, se pierden en «el otro lado». Un equipo de rescate especial consigue localizar a una de los desaparecidos y hacerle regresar, pero... ¿qué terrible secreto trae consigo?
En esta pregunta, que el espectador se contestará con la visión de la película, está buena parte del misterio existente en ese paso al otra lado del espejo, a otra dimensión. Sin ser nada del otra mundo, la película se muestra como un aceptable título de la tan amplia serie B.

LA VENGANZA DE LOS MUERTOS: Cada día están más de moda las «thrillers» de terror, esa afortunada combinación de película policíaca y aventura demoníaca, que permite una interesante alternancia de géneros. A este apartado pertenece *Maniac Cop 2*, editado en vídeo por Record Vision, una película producida y escrita por Larry Cohen y con William Lustig como realizador. Con Robert Davi, Michael Lerne, Claudia Christian y Bruce Campbell, *Maniac Cop 2* es una película de truculentos efectos especiales, con altas dosis de violencia y una inquietante intriga. Cordell, el llamado «policía maníaco», había sido dado por muerto al desaparecer bajo las aguas de los muelles de Nueva York. A pesar de no haber sido recuperado su cuerpo, el caso se había cerrado, pero un oficial de policía no está conforme con la decisión, y aquella misma noche es asesinado.
El teniente detective McKinney inicia una

investigación, poco después otro policía es asesinado, y, más tarde, la son varias bailarinas de «strip-tease»... El pánico se apodera de las calles. Todo parece obra del «policía maníaco», pero oficialmente está muerto. Realizada en 1990, la película es una aceptable continuación de *Maniac Cop*, plena de ritmo y con buenos sustos, que harán disfrutar a los seguidores de la truculenta

EL ESTILO CAMERON: Actualmente una de los grandes nombres del cine de género es James Cameron. El gran director de los dos *Terminator* realizó, en 1989, una película tan espectacular como interesante: *Abyss*. Ahora aparece en vídeo, en venta directa –toda una oportunidad de que forme parte de una buena videoteca de aficionado exigente–, editada por Fox Video, dentro de su colección «Grandes del Cine». Con excelente música de Alan Silvestri, la película cuenta con un reparto que encabezan Ed Harris, Mary Elizabeth Mastrantonio, Michael Biehn, Leo Burmester y John Bedford Lloyd, y constituye un gran espectáculo que desafía la vista hasta ahora, y que tiene momentos de magnífica cine de acción

Una rutinaria misión de rescate en el fondo del mar se convierte en un inesperado viaje de descubrimientos y emociones. El Deepcore, un aparato especial para bajar a grandes profundidades, y su tripulación se ven inmersos en una trepidante y terrorífica aventura llena de acción y de emoción. De las profundidades del Atlántico surge una fuerza desconocida que puede cambiar el mundo para siempre. Hombre de imágenes espectaculares, pero también de cuidado dibujo de los personajes, James Cameron ha conseguido un título ejemplar en el género, a caballo entre la ciencia ficción, el terror y la aventura. Cameron es un hombre de gran eficacia en este tipo de películas, y sabe muy bien que los efectos especiales –que son muchos en *Abyss*– no deben tapar otros aspectos importantes en una producción. En este sentido, los efectos especiales están muy bien dosificados, permitiendo que Cameron haga su discurso narrativo con eficacia y buen ritmo. Por méritos propios, *Abyss* es ya una de los títulos importantes del cine más moderno y una de las grandes películas de James Cameron, una de los directores más importantes del momento, y ahí está su *Terminator 2* para confirmarlo.

EL MITO QUE NO MUERE: Sin lugar a dudas, el mito más importante, espectacular y explotado del cine de terror es, junto al de Drácula, el del monstruo de Frankenstein. Un veterano tan brillante e importante en el género de terror y absoluto padre de la serie B de más calidad y popularidad del cine de todas las épocas como Roger Corman, el hombre que lo mismo produce que dirige, siempre de forma brillante y a la vez sencilla. Precisamente, Corman es el director de *La resurrección de Frankenstein*, que ahora edita en vídeo, con honores de estreno, ya que no ha llegado a las pantallas

comerciales, Warner Home Video.

Desde 1970, Roger Corman estaba retirado de la realización cinematográfica, más dedicado a la producción y con esporádicas apariciones como actor en algunas películas de sus «protegidos» (desde Francis Ford Coppola que le invitó a participar en *El padrino II*, hasta Joe Dante). Ahora, concretamente en el año 1990, volvió al cine como director para realizar esta versión de un libro de Brian W. Aldiss, *Frankenstein, desencadenado*, editado en castellano por Minotauro. Se trata de una hábil historia, en la que Aldiss mezcla el clásico mito de Frankenstein con las peculiaridades del universo literario de la ciencia ficción. El protagonista de la historia es un investigador del futuro que, en una de sus experimentos, se ve proyectado al pasado, donde tomará parte activa tanto en la escritura de la novela *Frankenstein*, a cargo de Mary Shelley (personaje que aparece en el filme), como en los acontecimientos reales de la trayectoria de Victor Frankenstein, el famoso doctor que creó al mítico monstruo.
Es una película plena de sorpresas, muy bien desarrollado por Corman, que ha puesto bastantes cosas de su cosecha en el guión, y que tiene como protagonista al excelente actor John Hurt –recordar su muy reciente trabajo en *El prado*–, al que acompañan el sobrio y efectivo Raúl Julia –lo última ha sido su trabajo en *Habana*– y Bridget Fonda, hija de Peter Fonda, en el papel de Mary Shelley.
Con *La resurrección de Frankenstein*, una película que deben ver todos los buenos aficionados al cine fantástico, Roger Corman demuestra su gran imaginación, su pulso narrativo y el original enfoque que da al inmortal y explotado mito de Frankenstein. A destacar la música de Carl Davis y la presencia de Nick Brimble en el papel de *El Monstruo*.

Y hasta aquí hemos llegado, apasionados del terror, la fantasía y el misterio. Espero que el menú os haya gustado y que ocupe las buenas horas de vuestro ocio y de vuestro placer. Recordar sobre todo que el miedo, la soledad, el silencio, el vacío inexplicable, sale exclusivamente de nosotros mismos. Acercaros bien confiados a este Cubo, que siempre os reservará alguna sorpresa.

—El Cíclope

LA BIBLIOTECA DE LAS PESADILLAS

Estruch. Salvador Sainz. Salvador Sainz Ediciones.

Si parece una tradición, quizá sea porque algo hay de eso, pero el caso es que ya va pareciendo imposible que tengamos una «Biblioteca de las pesadillas» sin chupador de sangre que la honre, y en este caso se trata nada menos que de una aportación nacional y de un chupador de sangre de oquí, el conde Guifred (Wilfredo, aclaro para los na catalanoparlantes. De nada) Estruch, terrible vampiro que vivió hacia la segunda mitad del siglo XII en el antiguo condado de Ampurias, más o menos al norte de Cataluña.

Sainz lleva años siendo devoto del género y haciendo cosas aquí y allá en favor de él donde le dejan, coma no le queda más remedio a todo el que haya nacido en la piel de tora y sea aficionado a este tipo de perversiones tan poco ibéricas, y si hay algo que nadie le discute es la afición y el valor. Valor es justamente el término necesario, porque de entrada escribir una novela de vampiros (y de brujas, demonios, nieblas, peleas e historia mezclada con la ficción, que de todo eso hay en *Estruch*) ambientada en España exige luchar con la considerable incredulidad del respetable o aceptar que en nuestros pagos puedan ocurrir tales cosas, la misma con que se debatió Paul Naschy y que le obligó (ayudita de la censura aparte) a ser el licántropo Waldemar Daninsky y no, por ejemplo, el lobishome Robustiano Gómez.

Ay, Sainz ha cogido valerosamente el vampiro por los colmillos pero no ha podido con él. *Estruch* no consigue la alta meta que se había propuesto porque el tono del libro casi nunca la hace convincente, y acaba quedándose en un intento simpático y nada más. Quien sigo creyendo que el terror y el *fantastique* nacional tienen futuro hará bien releyendo *Las historias naturales* de Perucho a casi cualquier Cunqueiro, al menos hasta que Sainz afine más lo puntería.

Reservada para curiosos y completistas fanáticos del vampirismo.

El legado de Lovecraft (Lovecraft's Legacy), antología de Robert Weinberg y Martin H. Greenberg. Ed. Martínez Roca

Hados malignos, numinosos y un si es no es fungosos impidieron que la reseña de este volumen polvoriento e innombrable apareciera en el pasado **FANGORIA**, donde habría estado en la mejor compañía imaginable ya que tan impregnado del hálito lovecraftiano se hallaba aquel número, pero nunca es tarde si la dicha llega y, francamente, esta antología es una dicha considerable (no completa, ojo) que no debería faltar en la biblioteca de ningún fan, tanto si sacrifica ante los altares de Lovecraft como si no. Weinberg y Greenberg se han guiado por el criterio de reunir a la recua más o menos habitual de escritores que cuentan algo en estos momentos, decirles que hurguen en su pasado y sus neuronas para ver si encuentran alguna herencia/influencia/lo que sea dejada por HPL y que escriban un cuento

inspirándose en lo que hayan encontrado. El problema básico de la antología, claro está, es que algunos han encontrado bazofia vagamente lovecraftiana (Lumley, por ejemplo, aunque tampoco vamos a sorprendernos a estas alturas), que otros han hallado prácticamente copias en papel carbón vagamente modernizadas (Castle) y que unos cuantos no han encontrado nada y se han salido por peteneras que es un primor, yo que los aportaciones de Garton, Cave, Brandner o Citro, puestos a señalar, tienen de HPL o de su universo/estilo lo que yo de cireneo.

Pero... Ah, pero hay joyas, damas y caballeros, hay joyas de todos los calibres y colores: «Merifilia», de Brian McNaughton, es una preciosidad fidelísima al espíritu del maestro, «El Señor de la Tierra» es un Wolfe y con eso está dicho todo (salvo que asombra por la capacidad de renovar siendo fiel), «Will», de Masterton, es original y graciosa, «Los papeles de Helmut Hecker», de Chet Williamson, es destemplante y el «H.P L.» de Gahan Wilson es... Bueno, confieso sin rubor que me emocionó hasta tales extremos que me hizo llorar. Y si eso no les convence de que se la compren, me temo que nada les convencerá, ¿verdad? Recomendadísima para todos los fans de HPL y todos los interesados en el terror en cualquiera de sus facetas o temas.

Acosados (Stalkers), antología de Ed Gorman y Martin H. Greenberg. Ed. Robinbooks

Nueva antología temática de esta editorial especializada justamente en eso, en antologías temáticas. *Acosados* tiene un criterio de guía tan amplio que permite una considerable variedad en las historias. ¿Acaso perseguir y ser perseguido no es una de las situaciones básicas del terror, y los acosos o persecuciones no pueden hallarse en casi cualquier clásico del género? Esto, esto, y esta antología lo demuestra porque acoge un poquito de todo: hay cuentos de fantasmas, de ciencia-ficción terrorífica, de animalados, de *dark fantasy*, de psicópatas más o menos enloquecidos, de koontz (sí, ¿no sabían que el koontz es un subgénero, y en todos los sentidos?)..

El nivel es variable, pero prácticamente nunca hay suspenso –aparte del Koontz, lo siento, y es que este hombre no sólo es un pesado sino que se autoplagia a sí mismo que da grima–, y sí algunos sobresalientes o casi (el Matzberg, el McCammon, el Coyne) y, atención enterados y amantes de estar al corriente de lo más salvaje que se cuece en el género USA, contiene un cuento de Rex Miller gracias al que podrán hacerse una idea de lo bruto que es el caballero. Ah, también contiene un Laymon tan malo como de costumbre en él, pero creo recordar que hace poco un lector pedía desesperadamente dosis de Laymons, ¿no? Ánimo, hombre, que es Laymon puríssimo.

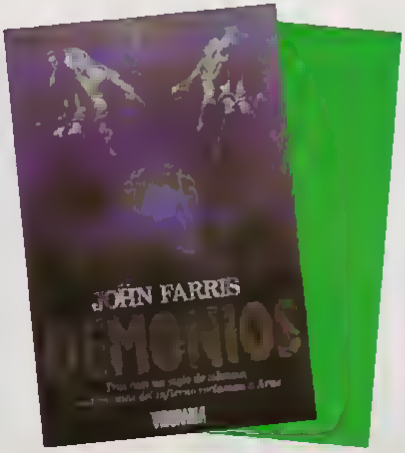
Muy recomendable para todos los interesados en el género y para quien quiero volver a comprobar que el novelón no es precisamente el formato más adecuado para los escaloñitos.

Demonios (Fiends), John Farris. Ed. Vidorama

Farris es algo así como un segundón de primera categoría, si se me disculpa la aparente paradoja, y trato de explicarme: no está en el pelotón de cabeza de Barker, Koontz o King pero mantiene un nivel de calidad relativamente potable y consigue vender bastante (fuera, clara) aunque no llegue a los monstruosos niveles de super-hit que distinguen a los estrellas del género. Aparte de eso Farris ya lleva montones de tiempo escribiendo terror y es más o menos conocido en castellano tanto por novelas buenas *(Ajimba)* como por novelas mediocres *(La furia)* o francamente indecentes *(El hijo de la noche infinita)*, cosa que no suele ser nada común en los miembros del grupo de segundones.

¿Y en qué clasificación hay que encuadrar *Demonios*? Pues me temo que en la de los mediocres, miren ustedes, y no tanto porque el argumento haga aguas por todas partes –ése es un eterno defecto de Farris visible incluso en sus mejores novelas, y el día en que tope con alguien que entendiera *Ajimba* seré feliz–, sino porque su punto fuerte –la creación de personajes, el sentido del detalle y la pincelada siniestra–, brilla casi totalmente por su ausencia. *Demonios* narra cómo una familia de campesinos encuentra uno cajo de madera que contiene nada menos que un *huldufólk* (creánme, no les gustaría tenerles por vecinos y ni tan siquiera por jefes), las horribles consecuencias que ello les acarreo y, en una de esas saltas temporales que tanto gustan a Farris y a los novelistas de terror (seguramente porque permiten enrollarse que da gusto), la que ocurre montones de años después cuando el mal vuelve a hacer de las suyas. *Demonios* se deja leer, sí, pero a duras penas y en muchos momentos de sus 356 páginas da la impresión de que ni Farris se la cree demasiado.

Reservada para quienes necesiten desesperadamente un novelón.



—Albert Solé

LAS MIL CARAS DEL

Un terrorífico paseo por el apasionante mundo de los Efectos Especiales

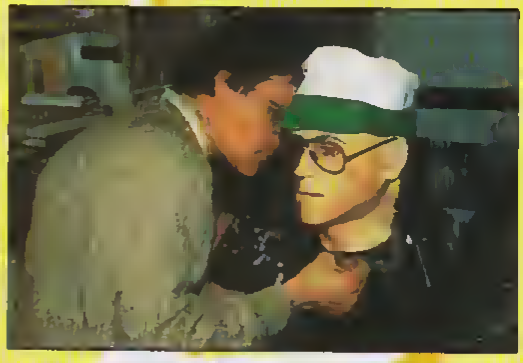
Por FRANCISCO JOSE CAMPOS

DEL ALBUM DE FOTOS DE DANIEL MONZO

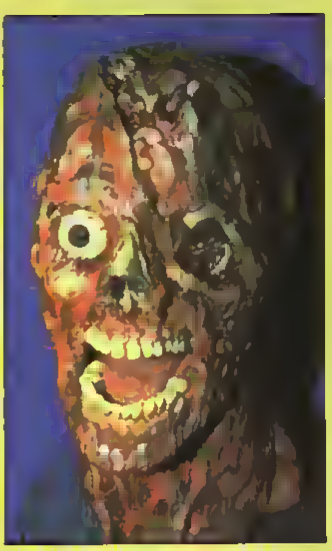
Me costó un poco empezarle para estas páginas, su modestia en grado sumo se lo impedía, pero el caso es que lo conseguí. Daniel Monzó crea cosas tan perfectas, que era un pecado dejar a los amigos de FANGORIA sin que pudieran echarles un vistazo. Y aquí lo tenemos.

De entre todas las cartas que suelo recibir sobre el tema de E/E, la de Daniel me llamó poderosamente la atención. Las fotos denotaban un trabajo excepcional para una persona autodidacta. Aprovechando el Festival de Cine de Sitges, nos conocimos personalmente, y puedo decir que nos hicimos grandes amigos. Pude ver y tocar lo que Daniel hacía; el propio Colin Arthur se manifestó muy interesado por sus habilidades, y se la llevó a trabajar con él a lo Dream Factory, a Madrid. Pero Daniel prefiere trabajar en su pequeño estudio de Sitges. El es escultor, y junto a su hermana, que es pintor (y al que dice deber gran parte de lo que sabe), forman un competente equipo artístico. Daniel es el vivo ejemplo de que, con voluntad y ganas de hacer, se puede trabajar solo, aislado en un población pequeña, pendiente del correo y sin nadie que te asesore. Espero que su ejemplo cunda, y anime a todos los que empezáis en la difícil senda de los E/E.

Ajustando una máscara de látex, estilo Leatherface, a una calavera falsa. A pesar de la básico de la idea, véase que el resultado es espléndido. Bastará con añadir unos ojos de poliéster para que el resultado sea soberbio.



Daniel quedó muy impresionado por el «animatronic» que presentó Colin Arthur en su exposición de Sitges, y que pudisteis ver en el número anterior. Aquí le vemos dando los últimos toques a su creación sobre el tema, con mecanismos de movimiento hidráulicos y de radiocontrol: seguro que aprendió mucho de Colin. Nótese el rasgo de humor de probar con su propia cara, moldeada en látex.



«La cabeza despellejada», una de las piezas favoritas de Daniel. Cuando la tuve en las manos, pude comprobar que estaba hecha de látex y cambia en su mayor parte, y que era muy ligera. Dientes, ojo y un poco de cerebro le dan mayor realismo. En este caso, es el trabajo de pintado el que realza el aspecto de la pieza.

La pequeña colección macabra de Daniel: dedos, ojos, manos cortadas, dientes... La foto no hace verdadera justicia al trabajo realizado por nuestro amigo. La caja de dedos cortados ustremece de verdad, tal es su realismo, y la mano que sostiene el cuchillo es un verdadero prodigio. El detalle del reloj y el vello del dorso (colocado pelo a pelo) nos demuestran su meticulosidad. Daniel me comenta que la disposición de los órganos internos se debe a que la mano se supone arrancada, no cortada.

Fotos por cortesía de Daniel Moreó

CAMISETAS FANGORIA

SERIE COLECCIONISTA
LIMITADA A 300 PRENDAS POR PERSONAJE

ediciones zinco

DIBUJO
SAN JULIAN
50% ALGODON Y FIBRA
2 COLORES
TALLAS: GRANDE Y SUPERGRANDE
PRECIO: 1.800,– PTAS.
INCLUIDO GASTOS DE ENVIO

RECORTE O FOTOCOPIE ESTE CUPON

CUPON DE PEDIDO

Enviar a EDICIONES ZINCO, S. A.
Apartado 32.264 – 0808 BARCELONA

Forma de pago:
Talón nominativo, reembolso o giro postal

INDICAR

Nombre y apellidos: .....

.....

Dirección: .....

Población ..... C.P. .....

Cantidad ... . Talla .....

Apuñalar a la gente por la espalda siempre ha sido muy típico de Chucky.

MUÑECO DIABOLICO 3: CHUCKY, EL SOLDADO DE JUGUETE

La gente que está detrás de la tercera aventura del muñeco mortífero jura que va a ser algo más que una simple secuela.

Por MARC SHAPIRO

«De acuerdo, chicos, hace un día perfecto para saltar sobre una granada de mano! ¡Vamos a rodar la escena!» Jack Bender, el director de *Child's Play 3*, es todo sonrisas mientras cruza el falso bosque instalado en un plató de los Estudios Universal. El equipo técnico humedece la tierra mientras Justin Whalin, Perrey Reeves y Travis Fine, las estrellas de la película, ocupan sus posiciones vistiendo uniformes de camuflaje color verde y marrón. Más de una docena de extras con atuendos similares se colocan en puntos estratégicos detrás de los árboles o las rocas y se esparcen por las pendientes. Bender está preparado para rodar.

«¡Que alguien traiga a Chucky!», grita el ayudante de Bender.

Un técnico va al extremo del plató donde un muñeco Chucky ocupa una silla de director con su nombre escrito en el respaldo. El técnico coge al muñeco y lo coloca detrás de un árbol.

El rodaje de *Child's Play 3* está lleno de planos de reacción en que los actores tienen que interpretar su papel recibiendo la réplica de cualquier cosa imaginable, desde el aire hasta los cubos de basura. Pero la muerte de un personaje de primera categoría –en este caso del nada recomendable cadete Shelton (interpretado por Fine)–, exige una motivación algo más literal, y ésa es la razón de que el técnico haya colocado el muñeco fuera del encuadre para que Fine tenga algo en que inspirarse.

Bender da la orden de acción y los soldados van emergiendo lentamente de la espesura dirigiéndose hacia la cámara. Una señal de Bender hace que una explosión les obligue a arrojarse al suelo. Fine se levanta muy despacio, sigue avanzando con el rifle preparado para hacer fuego... y de repente ve algo que parece sorprenderle mucho. El diálogo del muñeco empieza a sonar desde detrás de la cámara.

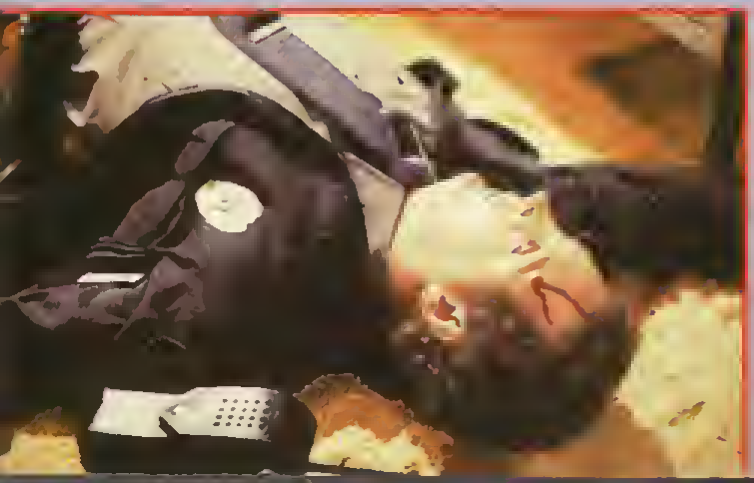
«Hola, soldado.»

Shelton lanza una maldición.

¡*Blam!* Un disparo.

«¡Corten!», grita Bender, y se dispone a corregir algunos pequeños errores cometidos por Fine y un par de extras. La escena se repite media docena de veces más y después se ruedan unos cuantos primerísimos planos mostrando la reacción de Fine. Un técnico se lleva al actor para colocarle las bolsitas de sangre que se utilizarán en cuanto se ruede la escena siguiente, que mostrará el fin de su carrera militar.

Chucky siempre ha odiado a las figuras que representan la autoridad.



Sí, *Child's Play 3* ya está a punto de caer sobre nosotros, aunque parece que fue ayer cuando *Child's Play 2* (*Muñeco diabólico 2*) llegó a los cines. De hecho en estos mismos momentos aún hay cines de Los Angeles donde

es posible asistir a la proyección de su predecesora en una pantalla grande.

El guionista Don Mancini obtuvo luz verde para escribir el guión de la tercera entrega antes de que el rodaje de *Muñeco diabólico 2* hubiera terminado. Dos equipos de montaje y un plan de postproducción muy apretado tienen la misión de conseguir que la última aventura de Chucky esté lista para estrenarse en la fecha fijada. Quizás haya quien piense que tantas prisas no pueden ser buenas, pero los implicados en el proyecto insisten en que la calidad de la película no se resentirá por ello.

«Yo no diría que estemos haciendo las cosas demasiado deprisa –afirma el productor Robert Latham Brown, para quien ésta es su segunda película de la serie–. El proceso ha sido cuidadosamente meditado y no creo que haya ningún problema.»

Child's Play 3 tiene a su favor el que lleva las ya excesivamente familiares hazañas de Chucky (también conocido como Charles Lee Ray) en una nueva dirección. Han pasado ocho años, y Andy Barclay (Whalin) se ha convertido en un adolescente de dieciséis años con algunos problemas matriculado casi por la fuerza en la Academia Militar Kent en un intento de «hacerle hombre» por las bravas. Barclay no lo sabe, pero los juguetes «Good Guys» no tardarán en volver al mercado... ¿Y a que no adivinan quién es el primer muñeco que sale de la cadena de montaje?

Chucky no tarda en hallar la pista de Andy, pero pronto descubre que el muñeco no sólo está interesado en Andy sino que también va tras un joven cadete llamado [illegible]. Andy pasa a la ofensiva [illegible] Chucky inicia la campaña de asesinatos que se espera de él sacando el máximo provecho al arsenal militar de la academia, con algunas muertes-sorpresa para animar la función. El número de cadáveres va aumentando rápidamente y el clímax consiste en un enfrentamiento mano a mano en un parque de atracciones.

Aparte de Whalin, [illegible] (que interpreta a De Silva, la chica de Andy) y Fine (que interpreta a Shelton, con lo que Andy tiene un antagonista humano), el reparto de *Child's Play 3* también cuenta con [illegible] Matthews, Donna Eskra, Peter Haskell y una breve pero [illegible] intervención de Andrew (Hellraiser) Robinson. Kevin Yagher, el creador y supervisor de [illegible] algunos ajustes en los mecanismos del muñeco pero estaba demasiado ocupado con otros proyectos y sólo pudo estar presente en el rodaje durante breves períodos de tiempo.

Whalin ha decidido aprovechar la defunción de Fine para [illegible] un poco el sol fuera del plató. El que su primera aparición en la serie haya coincidido con un cambio en el personaje que interpreta es una feliz casualidad.

«En esta película no soy el perseguido; soy yo quien persigue a Chucky –observa–. He dejado de ser una simple víctima y me he convertido en algo bastante más parecido a un héroe.»

Whalin nació en San Francisco y sus trabajos anteriores incluyen breves papeles en series televisivas que no duraron mucho como *One of the Boys* y una aparición en *The Dead Pool* (*La lista negra*), el thriller de Clint Eastwood. Whalin afirma que esta película supone un peldaño [illegible] en su carrera como actor.

«El gran desafío al que [illegible] es que debo interpretar el personaje de Andy como si [illegible]. Andy se ha aislado [illegible] de romper todo contacto con los demás y no quiere que nadie entre en su vida. Y justo cuando [illegible] las cosas ya no pueden empeorar más..., ese maldito muñeco vuelve a acosarle.»

Whalin es avisado de que debe volver al rodaje. Fine ya está preparado y recibe las últimas instrucciones del coordinador de especialistas (y antiguo intérprete de Michael Myers, el terror de Halloween) Dick Warlock, quien le explica cómo deberá reaccionar [illegible] de explosi[illegible] a [illegible] interruptor desde [illegible] comprueba [illegible] y da la orden [illegible].

[illegible] se arroja [illegible] atrás y [illegible] un [illegible].

«¡Magnífico! –exclama [illegible] con entusiasmo–. Volved a prepararlo y hagámoslo otra vez.»

[illegible] Bender [illegible] a su [illegible] de la [illegible] *Side* [illegible] nos revela [illegible] la perspectiva de dirigir *Child's Play 3* le [illegible].

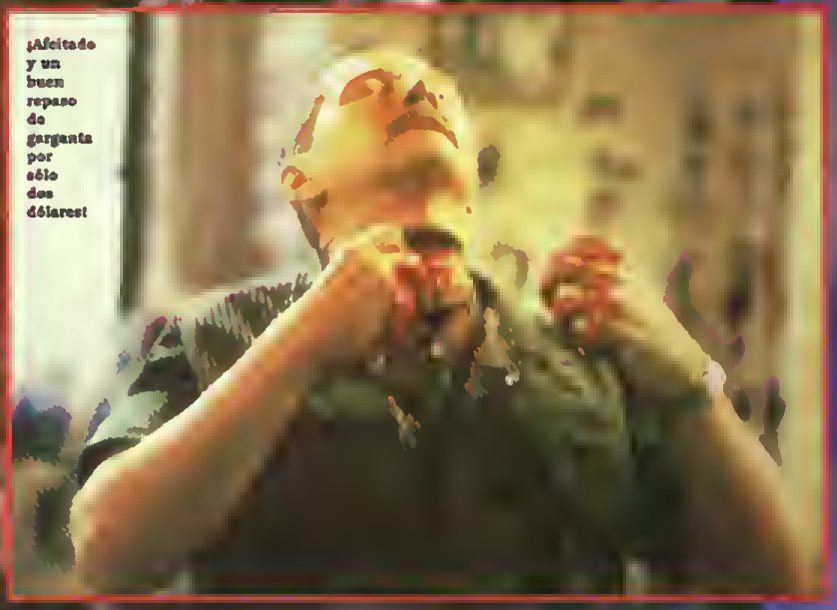
[illegible] que si [illegible] primera [illegible] un muñeco asesino us[illegible] también se habría puesto algo [illegible]loso, ¿no? –bromea–. Al principio [illegible] que sería bastante difícil justificar la existencia de una tercera entrega, sobre todo si tenía que volver a hacerse con Andy de pequeño. De [illegible] sido quien [illegible] opinado que la historia ya [illegible] de sí, pero cu[illegible] que Don había [illegible] de la serie [illegible] com[illegible] fidi que [illegible].»

Bender ha vuelto a los criterios básicos que consiguieron hacer de *Muñeco diabólico* una película tan llena de suspense, esperando que gracias a ellos este tercer Chucky tendrá la intensidad que se desea conseguir.

[illegible] intentando que Chucky [illegible] una figura sombría que constitu[illegible] toda una amenaza por derecho propio –afirma el director–, y [illegible] bastante difícil porque *Muñeco diabólico* es una serie establecida y [illegible]

«No va a ser una película con Chucky haciendo el Rambo.»
—Jack Bender, director

¿No les parece que una chica como De Silva ya es demasiado mayor para andar jugando con muñequitos?



¡Afeitado y un buen repaso de garganta por sólo dos dólares!

previsible. El público está dispuesto a asustarse y pasárselo bien porque sabe lo que Chucky es capaz de hacer. Si queremos que la película funcione como historia de terror tenemos que esforzarnos el máximo para que los espectadores no puedan imaginarse lo que va a ocurrir en un momento dado.»

Bender piensa conseguir que los espectadores pasen la película en no. Tenía montones de compromisos, pero no podía renunciar el muñeco.»

La solución escogida por Yagher fue hacer el trabajo de laboratorio en el cómodo marco de su taller, contratar un equipo con cierta experiencia en la serie para que se ocupara de manejar a Chucky en el plató y presentarse de vez en cuando en el rodaje para ver las tomas diarias. El apresuramiento que ha envuelto todo el

la muerte por armas de fuego. Lo que va a ocurrir, como indica el decorado del elegante apartamento/oficina que acabamos de ver, es el asesinato de Sullivan (Haskell), el desagradable ejecutivo presidente de la firma juguetera y el único adulto que sobrevivió a *Muñeco diabólico 2*. Igual que en el otro día de rodaje al que asistimos hay un muñeco Chucky preparado para que el actor se inspire con su

Ha vuelto..., porque los productores saben que seguimos estando dispuestos a pagar dinero para verle.

Fotos: Peter Irvine/Copyright 1991 Universal

continua tensión evitando el énfasis en el humor que estaba presente en casi todo el metraje de *Muñeco diabólico 2* y procurando explotar los elementos militares de esta tercera entrega de la forma correcta.

«No va a ser una película con Chucky haciendo el Rambo –confirma Bender–. No quería optar por una solución tan fácil. Esta película tendrá sus momentos divertidos, pero la auténtica clave para que funcione está en todas las escenas duras que le hemos ido incorporando.»

Cuando los ejecutivos de la Universal se pusieron en contacto con el maestro de los efectos especiales para anunciarle que volvía a ser «la hora de Chucky» Yagher estaba muy ocupado con *Bill and Ted's Bogus Journey*, su trabajo en *Tales from the Crypt* y el cuidar del bebé gigante en *Honey, I Blew Up the Baby*.

«Dijeron que querían tener la película lista para el verano –recuerda Yagher–. Yo les pregunté si no podían esperar un poco, y respondieron que

proyecto hace que no nos sorprendamos mucho cuando Yagher nos revela que las mejoras introducidas en el muñeco para este nuevo asalto no son muy numerosas.

«Lo más complicado que hicimos fue incorporarle un sistema gracias al que una persona puede crear todos los movimientos físicos –explica Yagher–. También instalamos unos cuantos ordenadores para reducir el número de marionetistas necesario, y añadimos unos ojos más humanos para darle un aspecto más siniestro; pero eso fue todo.

»A esta altura de la serie ya ha quedado bastante claro lo que Chucky puede hacer, y la verdad es que no nos quedan muchas cosas que añadir. Hacer algo realmente nuevo exigiría desmontar a Chucky y reconstruirlo de la cabeza a los pies, y... Francamente, nadie desea tomarse tantas molestias.»

Durante nuestra segunda visita al rodaje de *Child's Play 3* no se divisa en el horizonte nada relacionado con

presencia, pero Bender parece más interesado en precisar al máximo los movimientos de Haskell. En cuanto Bender queda satisfecho Haskell sale del decorado para esperar la llamada que pondrá fin a la vida de su personaje y explica cómo se las arregló para sobrevivir a la ira de Chucky en la segunda película de la serie y conseguir que volvieran a a contratarle en la tercera.

«Cuando le dije a mi empleado que se metiera el muñeco en el trasero supe que era carne muerta –dice Haskell riendo–. Chucky nunca olvida, y comprendí que tenía las horas contadas. Pero cuando llegó el momento de rodar el final no se les ocurrió ninguna forma lógica de conseguir que Sullivan volviese a la fábrica, y me dejaron vivir. En los preestrenos una de las preguntas más frecuentes del público era por qué Sullivan no moría, y cuando pusieron en marcha la tercera entrega decidieron que Chucky debía liquidarme.»

¡¡POR FIN EN ESPAÑA!!

EL TERRORIFICO REALISMO DE LAS MASCARAS DE LATEX

REF. MS 1

CON UN MOLDEADO DE CALIDAD PROFESIONAL

MASCARAS DE LATEX

3 000 PTAS. + 250, PTAS. GASTOS DE E
MS

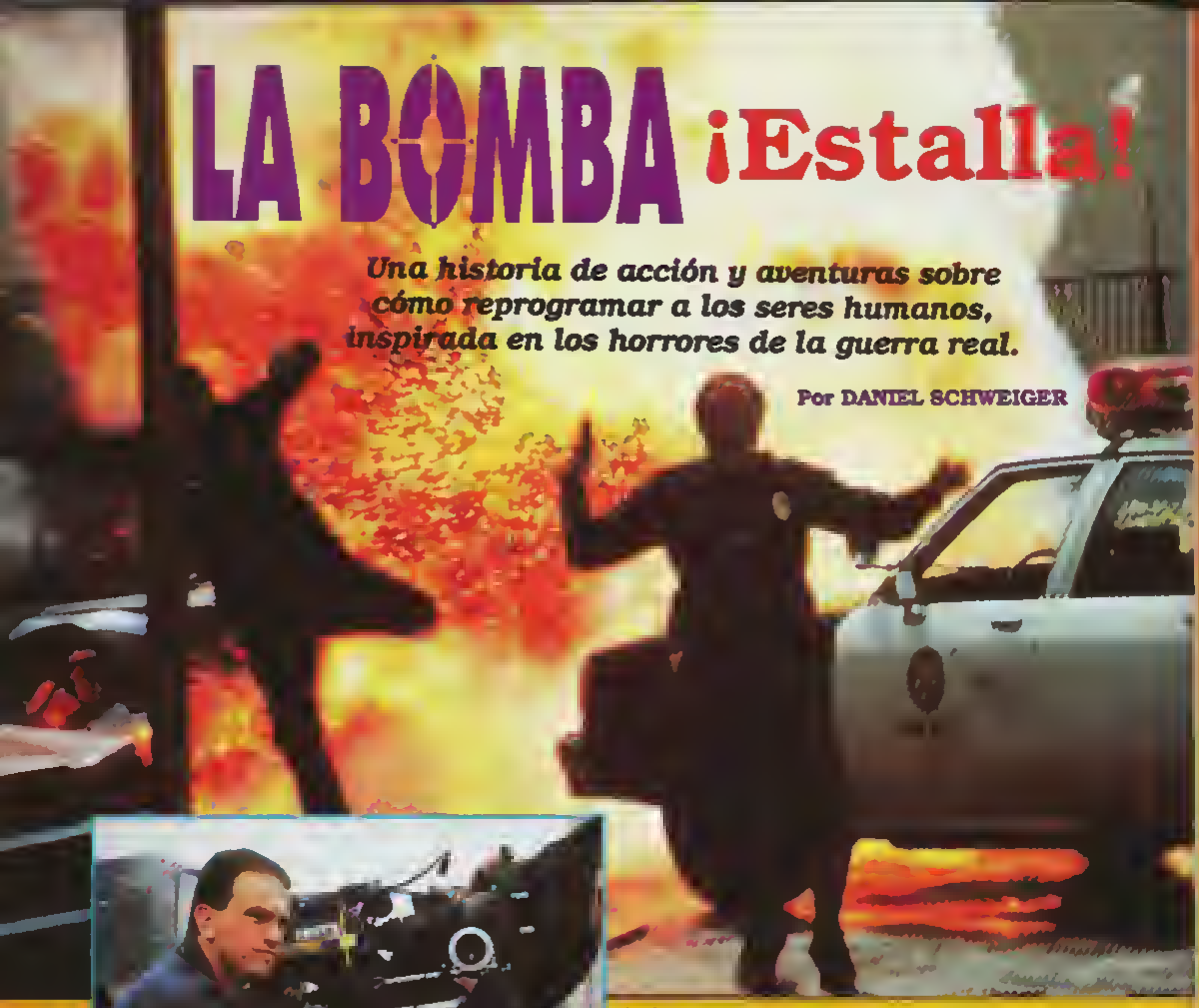
MS

E A EDICIONE A

LA BOMBA ¡Estalla!

Una historia de acción y aventuras sobre cómo reprogramar a los seres humanos, inspirada en los horrores de la guerra real.

Por DANIEL SCHWEIGER



Timebomb es la película más violenta sobre el valor de la vida humana desde T2.

Avi Nesher, ex veterano del Ejército, empuña una cámara para atacar los males políticos.

Eddy Kay es un apacible relojero al que se le está terminando el tiempo. Su mundo privado de precisión mecánica oculta un pasado aterrador. Cuando salva a un niño de un incendio en un bloque de apartamentos, la publicidad resultante hace que una horda de superasesinos empiece a perseguirle. Los asesinos le atacan cuando duerme, tratan de atropellarle cuando coge su bicicleta e intentan liquidarle con ráfagas de ametralladora cuando su objetivo va a un hospital. Es como para volverse loco, pero en el caso de Eddy... Bueno, Eddy ya estaba loco.

La lenta regresión a su estado de paranoia original hace que nuestro hombre corriente redescubra sus dudosos orígenes como sujeto experimental y recuerde las imágenes computerizadas de sexo y violencia que le han convertido en una máquina de matar casi perfecta. Pero el lavado de cerebro al mejor estilo de la guerra fría no ha sido capaz de acabar con su conciencia, y Eddy tiene que plantar cara a sus letales compatriotas para impedir que un psicópata de derechas se haga con el gobierno de la nación. La película es *Timebomb*, una producción de la MGM de estreno inminente.

Su mezcla ultra rápida de supervioleencia y conspiraciones políticas convierten a *Timebomb* en una película explosiva que hace pensar en una combinación de *Terminator* y *The Manchurian Candidate (El mensajero del miedo)*, un despertador ensangrentado que intenta sacar del sopor a una nación entumecida por la Tormenta del Desierto.

–No tienes por qué limitarte a hacer una película que sólo sea un *thriller* o una película de guerra –explica el director israelí Avi Nesher refiriéndose a su mezcla de géneros. El protagonista de su debut en el cine norteamericano es Michael Biehn, uno de los actores de culto del género. Biehn encarna al asesino reluctante que quiere librarse de su programación electrónica. Patsy Kensit *(Lethal Weapon 2 [Arma letal 2])* es la doctora Anna Nolmar, una psicóloga a la que Eddy pide ayuda antes de que se convierta en rehén suyo. Richard Jordan es el nefando coronel Taylor, el jefe del equipo de supersoldados a los que impulsa al crimen para evitar

que sus planes sean descubiertos.

Las horribles experiencias de Nesher en tiempos de guerra le inspiraron *Timebomb*: el director aprendió el oficio de su protagonista cuando sirvió en las fuerzas especiales.

«Describir la vida cotidiana no me resulta muy satisfactorio porque las películas están hechas para revelar nuestras realidades interiores –afirma Nesher–. Son actos primarios y las considero explosiones de energía. Participar en una experiencia que exija el máximo de ti mismo es algo que siempre me ha gustado, y me alisté en el Ejército israelí para ver hasta dónde podía llegar la raza humana. Necesitaba descubrir los límites de nuestros corazones de oscuridad.»

Antes de rechazar la vida «fácil» de Nueva York Nesher estudiaba en la Universidad de Columbia: asistía a cursos de cine y escribía relatos de terror. Se alistó en el ejército israelí antes de la guerra del Yom Kippur, una época en que las distinciones entre el bien y el mal parecían estar muy claras.

«Si los ejércitos árabes hubieran logrado entrar en Israel se habría producido un segundo holocausto. No intentábamos conquistar otras tierras, sólo defendíamos nuestra nación. Pero apenas empezaron los combates, lo justo y lo equivocado se convirtieron en asuntos irrelevantes. Lo único que importaba era sobrevivir, y vi cómo un amigo mío entraba en contacto con su bestia interior. Desarrolló un gran talento para la lucha a cuchillo y recuerdo haberle visto surgir del fango cubierto de sangre que no era suya. Esa escena hacía que *Apocalypse Now* pareciera unos dibujos animados de Disney.»

Pero todos esos instintos asesinos no bastaron para borrar la humanidad básica de los soldados, especialmente durante una misión en la que un grupo de comandos recibió la orden de acabar con cualquier persona que les viera. Un joven comando no consiguió matar a una adolescente, y aquella muestra de compasión hizo que su grupo fuese aniquilado. El alto mando israelí no tardó en decidir que necesitaba guerreros implacables en vez de jóvenes compasivos, y el grupo de Nesher recibió la visita de un psicólogo norteamericano cuya misión consistía en reinventar sus almas.

«No creo que fuera una mala persona, pero coger a un grupo de chicos de diecinueve años y alterar sus sistemas de valores en bien de Dios y de la patria es algo bastante perverso –afirma Nesher–. Su misión era crear un soldado capaz de matar personas y disfrutar con ello, y se dedicó a explorar lo que te gustaba y a conectar ese placer con lo que detestabas.

El horripilante clímax de *Timebomb*: Bichn sufre un proceso de reprogramación que es una auténtica tortura.

Después te demostraba que no había ninguna diferencia entre las dos cosas. Ese psiquiatra nos llevó a nuestros estados primigenios igualando la violencia con el sexo y la libertad.»

El fracasado intento de lavarle el cerebro acabó fundiéndose con su amor a las películas de género clásicas y proporcionó la génesis de *Timebomb*.

«La vida humana es algo que me importa mucho, aunque en *Timebomb* he necesitado varias muertes para dejarlo claro.»

«Soy un gran amante de las series B de ciencia ficción de los años 50, pero no porque me parezcan anticuadas y *camp*. Eran películas cortas y muy duras que tenían muchas ideas debajo de su capa de acción. *Invasion of the* Body Snatchers (La invasión de los ladrones de cuerpos) es una de las grandes películas políticas norteamericanas, y representó una toma de posición muy clara e importante ante el mccarthysmo. Después de la guerra de Corea la gente estaba convencida de que los rusos habían logrado crear al agente secreto perfecto, y eso hizo que la CIA pusiera en marcha la operación Bluebird. Usaron alucinógenos y máquinas para crear un soldado desprovisto del factor humano, pero lo único que consiguieron fue un sujeto experimental muerto. Descubrí todo esto gracias al Acta sobre Libertad de Información. Ningún documento demostraba que los programas gubernamentales hubieran tenido éxito, pero *Timebomb* da por supuesto que uno de ellos funcionó.»

¡Les presentamos al primer reproductor de discos compactos humano!

Las experiencias que llevaron a *Timebomb* seguían atormentando a Nesher cuando volvió a Columbia, y Hollywood adquirió una opción sobre su guión de terror *The Messiah Must Die*. Nesher abandonó los estudios para pasar una temporada en el infierno fílmico de Los Angeles y acabó volviendo a Israel para dirigir una

Fotos: Mark Lennon Shepard/Copyright 1991 MGM/Pathe

...de comedias y dramas entre los que está *Rage and Glory*, un retrato de un terrorista judío que creó gran controversia y fue muy bien acogido en varios festivales de cine. Antes de volver a Los Angeles para alcanzar su meta de dirigir una película norteamericana, Nesher también dirigió varios videos de rock.

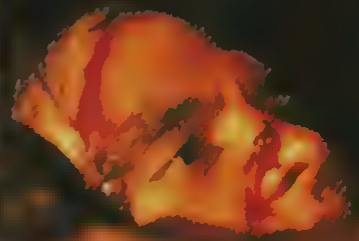
«Israel es un país muy pequeño, donde las películas no suelen costar más de trescientos mil dólares, y había un gran ambiente de camaradería -observa Nesher-. Pero no conseguía comprender el funcionamiento de Hollywood. Te pasabas cinco meses escribiendo un guión, ganabas montones de dinero, todo el mundo lo adoraba... y entonces había un cambio de ejecutivos y el proyecto acababa en la papelera. Estuve trabajando en una película de ciencia ficción titulada *Heavy Armor* y la New Century se fue a pique una semana antes de empezar el rodaje.»

Pero el desempleo temporal resultó ser una bendición para Nesher, quien escribió el primer esbozo de *Timebomb* durante la huelga de guionistas de 1988. Después se puso en contacto con la megaproductora Raffaella De Laurentiis (*Dune*), lo que despertó el interés de varios grandes estudios antes de que el guión quedara completado en 1989. Los ejecutivos le pidieron que introdujera varios cambios, pero Nesher se mantuvo fiel a su visión anti Rambo.

«Odio a los héroes "de acción" -dice Nesher frunciendo [illegible]. Eddy Kay tiene graves [illegible]

Bichn demostró su temple no dejándose doblar en muchas de las secuencias más peligrosas de Timebomb.

psicológicos. A diferencia de los asesinos a los que la CIA reclutó para su programa de lavado de cerebros, Eddy era inocente, pero se ofreció voluntario para escapar a la ejecución. Es el viejo argumento estilo *Dirty Dozen (Doce del patíbulo)*, pero recuerde que mi trabajo está enmarcado en la gran tradición norteamericana de las películas de acción con personaje. Ahora sólo hacen películas de karate sin argumento, sustancia o vida. Las estrellas no pueden pasar de un género a otro como hacían Jimmy Stewart y Gary Cooper porque sólo contamos con especialistas en el cine de acción que no saben actuar, y con auténticos actores que no pueden trabajar en el cine de acción. Los estudios insistieron en que Eddy debía ser interpretado por alguien como Chuck Norris o Jean Claude van Damme, pero Michael Bichn siempre fue mi primera elección.»



Patsy (Arma letal 2) Kenilt vuelve a tener relaciones con otro héroe desesperado del cine de acción.

Nesher conoció a Bichn a través de James Cameron y quedó impresionado por sus interpretaciones del comando futuro de *Terminator* y el solemne marine espacial de *Aliens (Aliens, el regreso)*. Bichn se ha especializado en interpretaciones donde la desesperación del personaje mira a la superficie y en un tipo de introspección que los estudios no consideraban adecuado, para un miembro de la CIA que se hallaba [illegible] de [illegible]

«Me costó mucho conseguir que aceptaran a Michael –recuerda Nesher–, pero él cooperó al máximo y aceptó cobrar menos dinero del habitual para demostrar lo comprometido que estaba con el proyecto. También ayudó mucho el que Michael sea muy popular en Europa, y el acoso de equipo al que sometimos al estudio acabó dando sus frutos.»

Por aquel entonces, *Timebomb* se titulaba *Nameless*, y la MGM le concedió un presupuesto de seis millones de dólares, lo que parecía bastante poco para conseguir las persecuciones, ráfagas de ametralladora y el ambiente de alta tecnología de la idea original.

El coordinador de tareas especiales de *Timebomb* fue Uzi Gal, un veterano de las fuerzas especiales israelíes que después instruiría al reparto de *Terminator 2* en las artes de la guerra. La jornada de Biehn [illegible] a las 5 de la madrugada con una carrera de quince kilómetros cargando una mochila llena de rocas: aparte de eso, el actor paraba cada quince o veinte metros para hacer unas cuantas flexiones. Pero aparte de las proezas físicas de su estrella, lo que más preocupaba a Nesher era que Biehn fuese capaz de apuntar y dar en el blanco en cualquier [illegible].

[illegible] no eran capaz de preparar el [illegible] apuntar en menos de tres [illegible] medio, le echaban a pata[illegible] de las fuerzas especiales: ése es el [illegible] que necesita un israelí para [illegible] una bala entre los ojos de un secuestrador a veinte metros de distancia. El [illegible] nunca llega a saber que ha acabado con él, y le dije a Uzi que Michael debía ser igual de rápido. Cuando usa armas en *Timebomb* no hay ningún truco, y manejar el percutor hizo que acabara con las manos destrozadas.»

Los actores se enfrentaron a *Timebomb* con el espíritu adecuado: saltaron con los coches que volaban por los aires y corrieron por los pasillos de un cine oyendo silbar las balas. Pero las personas que se suponía debían arriesgar la vida por Nesher, no dieron tales muestras de valor.

«Nuestro reparto hizo cosas increíbles, pero los especialistas se preocupaban demasiado por su seguridad –recuerda riendo el director–. Uno de ellos se negaba a caer de un edificio como yo quería. Su personaje acababa de recibir un balazo y un cadáver que se desploma no se coloca en posición para caer cómodamente sobre un colchón neumático, así que cogí un walkie-talkie y grité: "¡Eh, tío! ¡Si no te mueres, como es debido cogeré un rifle y te bajaré del tejado a tiros!" Michael se echó a reír. Pero siempre me preocupé mucho por la seguridad. El Ejército me enseñó a no correr riesgos y ensayamos las secuencias de *Timebomb* para no dejar nada al azar. No tuvimos ni un solo herido durante el rodaje.»

La secuencia más horripilante de *Timebomb* se da cuando Eddy y Anna descubren su pasado en un hospital mental abandonado con una inmensa «habitación blanca» repleta de ordenadores oculta en sus entrañas. Un sarcófago biomecánico construido por Todd Masters espera otra víctima: los tubos metálicos se hunden en la carne del sujeto experimental mientras hologramas tridimensionales son proyectados sobre el sarcófago para reforzar los mensajes de sexo y violencia.

«Imaginé seis embriones conectados a un "cerebro" –explica Nesher–. El "cerebro" controla sus funciones corporales y procesos mentales, y la maquinaria visualiza sus núcleos primarios.

La habitación blanca fue construida a escala para evitar costosos efectos especiales visuales, y la geometría siniestra del lugar empequeñece a sus exploradores.»

«Quería la sensación de entrar en una tumba que había sido un conjunto de maquinaria muy sofisticada, con nubecillas de polvo flotando por todas partes a medida que Eddy y Anna la recorren –explica Nesher–. Respirar resultaba bastante difícil, y Michael posó días enteros en el embrión. Le sumergimos en un "plasma" hecho de agua y gelatina... ¡Y el pobre acabó hecho una auténtica pasa! James Cameron nos ayudó con los hologramas hasta poco antes de empezar el rodaje de T[illegible]

«¡Eh, tío [illegible]

co[illegible]

inventa[illegible] nuevo procesado [illegible] especiales. Combinamos [illegible]nes reales con gráficos de ordenador, lo pasamos todo a vídeo y lo incorporamos a la película. Pensé que no saldría bien, pero funcionó.»

Después de haber pasado ocho semanas huyendo, Biehn y Kensit pensaron que su violento emparejamiento debía tener una consumación igualmente salvaje.

«Fue una escena bastante difícil, porque se supone que la película no es nada romántica –explica Nesher–. Michael y Patsy querían que toda su tensión explotara, aunque esa escena no figuraba en mi guión original. La gente siempre enfoca el acto amoroso de una manera muy tímida, y necesitan describirlo con ese típico primer plano de una mano aferrándose al poste de la cama, pero siempre he odiado esa hipocresía que ordena rodar la violencia de la forma más real posible y ser discreto con la sexualidad. La escena de cama de *Timebomb* es muy intensa y personal, y el que a esas alturas todos hubiéramos intimado bastante, nos ayudó mucho.»

¿Qué thriller que se respete a sí mismo puede prescindir de esa escena en la que el héroe tenga que agarrarse a lo que sea para no morir?

El Doctor está loco

SOUL

Moon (Suzanne Lahatt) adora los disfraces y los juegos.

Cuando alguien habla de Detroit, lo más aterrador en que piensan la mayoría de personas es el estado actual de la industria automovilística, pero los fans del género enseguida recuerdan que la ciudad del motor es el sitio del que salieron el director Sam Raimi y su ya clásica *Evil Dead (Posesión infernal)*. Ahora, otro director-guionista está decidido a demostrar que Michigan es un sitio de lo más aterrador. Douglas Schulze, de 26 años de edad, está dando los últimos toques a *Soulstealer*, su primera película.

Schulze admite que *Posesión infernal* ha sido algo así como una fuente de inspiración, pero se apresura a señalar las diferencias existentes entre las dos películas.

«Que Sam Raimi sea de Michigan me ha influido, pero más en la forma en que los dos montamos nuestra propia productora que en la película propiamente dicha –afirma–. Examinamos el sistema de trabajo de la Renaissance Pictures de Raimi y lo tomamos como base. David Dalton trabajó en *Evil Dead 2 (Terroríficamente muertos)*, lo que le permitió ver las cosas desde dentro. En cuanto al rodaje en sí, no estoy diciendo que no hubiera ninguna influencia de Sam pero *Soulstealer* no se parece en nada a *Posesión infernal*. Sam enfoca el terror de una forma muy distinta a la mía y aclaro que me parece un enfoque magnífico, no me malinterpreten... Pero como director prefiero prescindir de la parte burlesca. *Soulstealer* es una película bastante sombría y he procurado prescindir de todo enfoque cómico.»

Soulstealer (anteriormente conocida como *Them*) empieza cuando el profesor Jones (John Saxon), un genio loco de la bioquímica, vuelve a su alma mater, el Instituto Kant de Tecnología, impulsado por algo más que la nostalgia. En los años 60 Jones trabajó para un proyecto con fondos gubernamentales y desapareció, y ha vuelto para recuperar la droga que le pagaron por desarrollar..., y por la que intentaron matarle en cuanto estuvo lista. Tomada en dosis controladas la droga puede llevar la mente a nuevos niveles de conciencia, pero si se la toma en grandes cantidades crea adicción y provoca deformaciones físicas parecidas a las que se veían en *Alien Nation (Alien nación)*. Eso es justo lo que le sucede a varias personas sin hogar que Jones utiliza como sujetos experimentales y a las que marca en la frente para asegurarse de tenerlas bien identificadas.

Soulstealer se filmó en 35 mm. El rodaje duró cinco semanas y tuvo lugar en Pontiac, Michigan, durante el invierno de 1989-1990 con un presupuesto de 1,8 millones de dólares: actualmente la película anda buscando distribuidora en el altamente competitivo mercado del terror de bajo presupuesto, pero Schulze confía en que la película no tardará en verse ya sea en vídeo o en los cines.

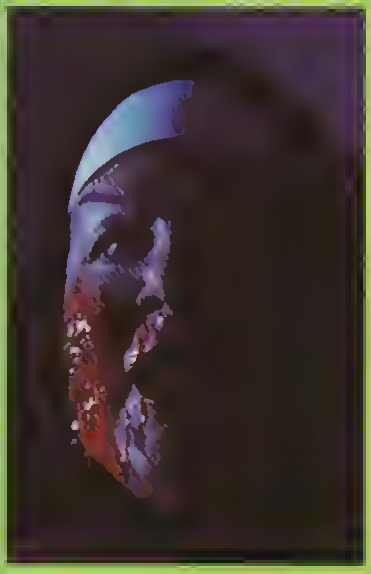
«La película tiene muchas cosas a favor suyo –se enorgullece Schulze–, incluyendo un buen argumento: siempre he creído que si quieres hacer una buena película, el argumento es lo principal. Aparte de eso tenemos unas cuantas ideas originales a las que llamo "trucos", cosas como jeringuillas enormes para administrar la droga, ballestas para dispararlas y las mismas criaturas.»

El origen de *Soulstealer* hay que buscarlo en un proyecto universitario escrito por Schulze cuando estu-

STEALER

Un cuarteto de zombies de lo más extraño, un veterano actor del género y un grupo de recién llegados de lo más decidido son los ingredientes de una película de terror.

Por DAVID KUEHLS



Fotos © copyright Dolphin Productions

No intenten escapar de Mama (Ron Ashton): esta monja los encontrará vayan adonde vayan.

El profesor Damon (Robert Dole) descubre que el sistema de marcarse la frente para no ser atacado por las criaturas no funciona.

diaba en la Universidad del Este de Michigan.

«El primer esbozo fue escrito en 1987, y por aquel entonces se llamaba *Carnage on the Campus* –revela Schulze, quien creó un club de cinematografía y dirigió varios cortos para ir practicando antes de enfrentarse a *Soulstealer*–. La idea fue resultado de un curso sobre el filósofo Nietzsche en el que me matriculé. Usé sus teorías sobre la muerte de Dios y el superhombre..., ese tipo de cosas. Nietzsche escribió sobre la habilidad del hombre para mejorarse a sí mismo, yo tomé ese concepto y lo ambienté en un marco universitario. –Hace una pausa preparándose para la sorpresa final–. Y, naturalmente, las cosas se complican un poco...»

Schulze y sus coproductores David Dalton y Kurt Mayry formaron la Dolphin Productions para financiar la película. Los tres tenían algunas experiencias fílmicas anteriores: Dalton trabajó en los efectos especiales de *Terroríficamente muertos*. Schulze estuvo en el equipo técnico de *Moontrap (Trampa en la Luna)* [estrenada en vídeo por Record] y los tres trabajaron en una producción Dino De Laurentiis rodada en Michigan titulada *Collision Course* que aún no ha conseguido estrenarse. El grupo empezó a usar el teléfono y llamó a muchas puertas.

«*Soulstealer* es una película bastante sombría. He procurado prescindir de un enfoque cómico.»
—Douglas Schulze

«Teníamos que aprender cómo vendernos a nosotros mismos –confiesa Mayry–, y al principio fue bastante duro.» Después empezaron los meses de negociaciones con las autoridades estatales para conseguir que les permitieran rodar en el sitio que habían escogido, el Clinton Valley Center de Pontiac. Según Mayry, el esfuerzo valió la pena. «Cuando fue construido en 1878 el Clinton Valley Center era una institución mental ultramoderna –explica–, pero trece años después cerraron toda una parte porque no la utilizaban, y pensamos que era el sitio perfecto para rodar la película. Arcadas góticas, techos altísimos, largos pasillos oscuros y dos niveles de túneles debajo del edificio... Una vez conseguido el permiso nos instalamos allí y montamos un miniestudio.»

El resultado es un ambiente que iguala a cualquiera de los que Hollywood pueda producir. De hecho, las fotos del lugar recuerdan a las películas de Tod Browning y James Whale, pero rodar en una institución mental que sigue funcionando bizo que el equipo obtuviera algo más de lo que esperaba.

«Cuando rodábamos exteriores de noche, a veces los pacientes nos gritaban desde las ventanas –recuerda Mayry–. Daba bastante miedo. También recuerdo la ocasión en que fuimos al vestíbulo principal y una

parente que parecía una señora madura de lo más normal, logró salir de su habitación sin que nadie se diera cuenta y se presentó en el rodaje. Creímos que era la madre de alguien. Empezó a hablar con todo el mundo..., y de repente fue hacia uno de los maniquíes que usábamos para el maquillaje y se puso a hablar con él. Entonces comprendimos quién era.»

Schulze se encargó de formar el reparto, y decidió buscar nombres ya conocidos dentro del género.

«Nos pusimos en contacto con el agente de Savon poco antes de empezar el rodaje y descubrimos que estaba disponible -recuerda . Savon se presentó con un montón de datos sobre el personaje de Jones que había buscado por su cuenta. Había vivido en la parte de California donde ocurrieron los crímenes de la familia Manson, y su papel era el de un loco, así que hay varios paralelismos entre Jones y Manson. La diferencia estriba en que Jones es un profesor empujado a la locura por el gobierno que le dio el poder de jugar con vidas humanas, mientras que la psicosis de Manson era autoinducida.»

Desde el comienzo, Schulze sólo pensó en un actor para el papel del reportero que sigue la pista de Jones.

«Siempre he sido un gran fan de David Emge -confiesa el director , y adoro su interpretación en *Dawn of the Dead (Zombie)*. Cuando escribí el papel del reportero veía continuamente el rostro de Emge interpretándolo. Decidimos averiguar si estaba disponible para el papel, pero descubrimos que no figuraba en los registros de ninguna agencia profesional, así que telefoneamos a la oficina de Romero. "Eh, ¿qué ha sido de él?", preguntamos, y ellos nos pusieron en contacto con Emge.»

Emge, por su parte, admite que durante los últimos años ha descuidado un poco su carrera para concentrarse en el teatro y la publicidad.

«También he hecho unos cuantos vídeos sobre los malos tratos dentro del matrimonio -dice Emge , e interpreté un papelito de monstruo en *Basket Case 2* porque Frank Henenlotter, el director, insistió mucho en ello, pero estoy irreconocible.»

En *Soulstealer*, Emge caza monstruos armado con una ballesta.

«Les disparo jeringuillas que contienen una sobredosis. Es la única forma de acabar con ellos y en cierto aspecto se parecen a los zombies de Romero, pero yo diría que son bastante más malévolos. Tienen muy mala leche.»

El maquillaje y los efectos especiales corrieron a cargo de Roger White, quien se encargó de esas mismas tareas en *Crimewave (Ola de crímenes, ola de risas)*, una película de

En las películas de terror ambientadas en una institución mental, el guardia de seguridad demuestra que no sabe cumplir con su cometido.

«Cuando rodábamos de noche, a veces los pacientes nos gritaban desde las ventanas.»
—Kurt Mayry, productor

David Emge recuerda haber sido zombificado en *Zombie* y no está dispuesto a permitir que le ocurra de nuevo.

Una infeliz conductora no sabe que va a ser la próxima concursante en «Juegue con Mitch y su ferlingalla mágica».

Uno de los monstruos de *Soulstealer* sucumbe a la peor clase de sobrefoto imaginable.

Sam Raimi que se ha exhibido muy poco.

«Me encargué de todos los muñecos y los maquillajes raros de esa película», explica White, quien creció leyendo *Famosos monstruos del cine* en los años 60 y estudió maquillaje en Canadá durante seis años mientras trabajaba para el teatro. Actualmente se mantiene ocupado trabajando en la publicidad y el cine industrial, así como en algún que otro espectáculo. «Maquillé a Frank Sinatra y a Roseanne Barr cuando actuaron en Detroit –recuerda White–. Sinatra siempre iba rodeado de guardaespaldas y no se me permitió hablar con él, pero Roseanne estuvo encantadora y no paró de bromear con nosotros.»

Soulstealer cuenta con cuatro monstruos principales. Schulze le proporcionó un pequeño historial y datos sobre cada uno, así como unas cuantas observaciones sobre los criterios en que debía basarse a la hora de crear los maquillajes.

«Le dije que quería que las prótesis fueran lisas y lo más pegadas posible a la piel real –comenta Schulze–. Quería que pareciesen caras reales y que tuvieran un aspecto auténtico. Muchas de las máscaras de monstruo que ves en las películas de hoy dan la impresión de que empiezan a la altura de los hombros y de que no forman parte del cuerpo, o resultan demasiado grandes en proporción. Quería el mayor realismo posible para la película.»

John Saxon decide tratar con Joel (Sean Sweeney) utilizando el plateau favorito de su vieja némesis Freddy Krueger.

DEBAJO DE LAS ESCALERAS

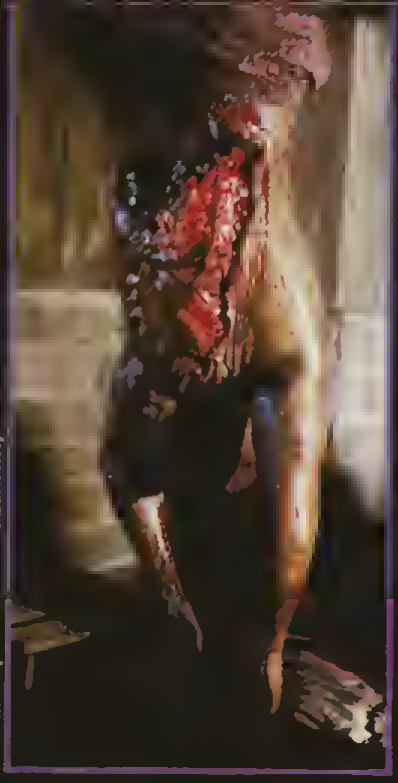


Foto de efectos especiales: Cortesía de KNB EFX Group

Toda la historia es una lucha por despertar de una pesadilla
—Jean Paul Sartre

Esta cita es lo primero que aparecerá en la pantalla cuando *The People Under the Stairs* de Wes Craven llegue a los cines. Pero aunque la frase sugiere un regreso a territorios con los que Craven está familiarizado, la nueva película del director promete marcar un cambio de rumbo. Para empezar, no hay ni un mal sueño a la vista, aunque sí hay algunos villanos de lo más retorcido y memorable.

Wendy Robie se tambalea de un lado a otro un día cualquiera del rodaje de la película con los ojos rebosando locura moviéndose velozmente en todas direcciones mientras su cuerpo se estremece dentro de un elegante traje estilo años 40. La actriz –conocida por su también algo desequilibrada Nadine de *Twin Peaks*–, está a punto de sufrir un grave ataque de locura en uno de los decorados de la casa que sirve como centro argumental de *People Under the Stairs*, y la intensidad de su interpretación hace que esa locura ficticia resulte inquietantemente parecida a la real.

«¡Corten!», grita Craven con su voz potente pero afable. Va hacia Robie, que sólo ha emergido parcialmente de su baile con la demencia, y la felicita por un trabajo bien hecho.

Letoy se convierte en una página del *Libro de cocina de Hannibal Lecter.*

«Ahora avísame cuando estés preparada y volveremos a rodar el plano.»

El director ha repetido esa frase con frecuencia durante los días y noches anteriores en los que Robie ha estado abriéndose paso a través de las complejas acciones que delimitan el retorcido y terrorífico comportamiento de Mujer (el nombre de su personaje). Craven aprovecha la pausa para echar un rápido vistazo a la escena anterior y hacer algunos ajustes en las luces y la colocación de las cámaras. Robie va al otro extremo del decorado y parece perderse en sus pensamientos: está intentando entrar en contacto con el lado oscuro del alma de su personaje.

Todo parece estar listo. Craven y el equipo ocupan sus posiciones. Robie le hace una seña de cabeza a Craven indicando que está preparada para volver a sumergirse en la locura. Las cámaras empiezan a rodar y Robie abre la boca para gritar una y otra vez.

Si tuvieran un aspecto semejante ustedes también vivirían debajo de las escaleras.

Una de las pruebas de maquillaje hechas por la KNB para *People*.

MAS ALLA DE LA SANGRE

Allí está el camino que nos lleva a la casa de los horrores del Hombre y la Mujer. La última película de Wes Craven vuelve a tratar los más inquietantes temores primarios.

Por MARC SHAPIRO

The People Under the Stairs, escrita y dirigida por Craven, cuenta la terrorífica odisea de un niño de trece años llamado Fool (Brandon Adams) que es engañado para tomar parte en un robo y descubre un mundo de pesadilla en el que un matrimonio enloquecido –conocido sólo como Hombre (Everett McGill) y Mujer–, tortura y maltrata niños a los que ha secuestrado y mantiene prisioneros en varios lugares de la casa. Fool une sus fuerzas a las de Alice (A. J. Langer) y Roach (Sean Whalen), otros dos habitantes de la casa. El trío luchará contra la pareja infernal e intentará escapar al descenso hacia la locura que les proponen.

Los numerosos maquillajes de efectos especiales de la película han corrido a cargo del KNB EFX Group, y la firma Image Engineering de Peter Chesney se ha encargado de los efectos especiales visuales. Chesney también construyó una Doggie Cam, una cámara en miniatura diseñada para rodar en los aterradores y angostos pasadizos de la mansión.

The People Under the Stairs puede considerarse como la película más personal de Craven desde hace mucho tiempo. Craven se muestra más inclinado a salpicar sus respuestas con comentarios sobre filosofía y los aspectos psicológicos de la película que cuando se le entrevistaba sobre *Shocker (Shocker, 100.000 voltios de terror)* o incluso sobre *A Nightmare on Elm Street (Pesadilla en Elm Street)*, y aunque la dureza del argumento de *People* hace pensar en Cravens anteriores no muy logrados como *Last House on the Left (La última casa a la izquierda)* o *The Hills Have Eyes (Las colinas tienen ojos)*, al director no le importa confesar que su último proyecto es uno de los que más ha mimado y más aprecia.

«Tengo la sensación de que es en parte viejo Wes y en parte nuevo Wes –comenta Craven durante una pausa en el rodaje de una secuencia que se desarrolla en los claustrofóbicos interiores de la película–. Contiene muchos temas familiares que he tratado en películas anteriores, pero creo que esta película va a abrir algunos caminos nuevos y muy reales para el género de terror.

«La idea de niños inocentes cautivos y maltratados por las personas en las que se supone deberían confiar y que deberían cuidar de ellos es muy inquietante y nos afecta en lo más hondo. La idea de los padres como monstruos representa el mal casi absoluto.»

La exploración de este tema tan inquietante emprendida por Craven tuvo sus orígenes en un artículo periodístico del año 1978 sobre un matrimonio aparentemente normal que se descubrió había mantenido encerrados a sus hijos en casa toda la vida. El artículo le asombró y le fascinó de tal forma que escribió de un tirón ochenta páginas de un esbozo inicial/primer acto al que puso por título *The Puzzle*. El esbozo acabó en un cajón y permaneció allí durante doce años.

«Lo saqué del cajón cuando tenía algo de tiempo libre entre película y película –revela Craven–, e intentaba añadirle un segundo y un tercer acto que funcionasen. Sabía que cuando lograra resolver ese problema tendría una película increíble. El año pasado fui al Festival de Cine de Bruselas y soñé que estaba escribiendo el guión de la película. ¡En mi sueño había resuelto el problema del segundo y el tercer acto! Empecé a escribir en cuanto desperté y en cuatro horas tenía toda la historia. Mi subconsciente había logrado sacarme del atasco en que estaba metido.»

Reunir al reparto resultó relativamente sencillo, sobre todo cuando llegó el momento de encontrar a sus padres diabólicos.

«Wendy se presentó para la audición. No supe que estaba trabajando en *Twin Peaks* hasta que la producto-

Foto de efectos especiales cortesía de KNB EFX Group

en Marianne Maddalena le dijo lo mucho que le gustaba su personaje de la serie. Everett (que interpreta al esposo de Robie en la serie): fue el mejor de los actores que se presentaron. En cuanto les hube asignado los papeles pensé "Dios, esta coincidencia es realmente increíble"», dice Craven poniendo cara de asombro.

El enfoque usado por el director en *People Under the Stairs* fue hacer la historia terriblemente intensa sin excederse en la demostración de la violencia, por lo que ha dirigido a sus villanos de forma más contenida que en otras ocasiones.

«Mujer es una persona muy inteligente y manipuladora que se interesa por todas las facetas del control y la locura doméstica –explica–. Hombre es más brutal. Es la clase de persona que come con las manos. No son Freddy Krueger y Horace Pinker. Son el resultado de mi guión y de las extrañas alteraciones que se les han ido ocurriendo a Everett y Wendy.»

Craven no tiene quejas de sus actores, pero afirma que el proceso de rodar la película ha sido horrible. «Trabajar en una casa tan oscura nos ha dado muchos problemas. Hemos utilizado perros, niños y montones de efectos especiales y el plan de rodaje era muy apretado. Hemos rodado en montones de lugares donde apenas podíamos movernos: conductos de ventilación, chimeneas, armarios...»

Pero esa aparente obsesión por acumular problemas tiene su explicación:

«Rodar en esos lugares tan reducidos es imprescindible para conseguir el enfoque psicológico que utilizamos –explica el director–. Estamos muy apretados y nunca vemos todo el decorado. Siempre hay zonas [illegible]ras. No saber cuál es el auténtico tamaño de un lugar provoca ese miedo psicológico que ando buscando.»

El aviso de que se va a ensayar una escena hace que Craven vuelva a un espacio aún más diminuto que aquel en el que nos encontramos, pero antes responde a nuestra pregunta sobre la escena de canibalismo que se rumorea es el punto álgido de la película.

«¿Canibalismo? [Se ríe.] Sí, hay un poquito de canibalismo, pero sólo un poquito.»

Craven no sólo ha vuelto a sus temas básicos, sino que parece haberse inspirado un poquito en Tobe Hooper.

«Ya he tratado antes estos temas, pero aún así tengo la impresión de que estamos abriendo nuevos caminos para el terror.»
—Wes Craven

¿Dormir junto a una pared con un crucifijo encima? ¿Han olvidado que estamos en una película de Wes Craven, o es que disfrutan con las imprudencias?

Fotos de People Carol Westwood/Copyright 1991 Universal

Una investigación más concienzuda sobre ese tema tan desagradable nos lleva al laboratorio de efectos especiales improvisado donde Mark Maitre, que colabora en la aplicación de las creaciones protésicas de la KNB a los actores durante el rodaje, está trabajando con una pared repleta de miembros amputados.

«De momento la película no es demasiado sangrienta –explica Maitre–. De momento, claro... Pero aún faltan por rodar algunas escenas francamente psicopáticas.»

Los momentos más terribles de *People* incluyen a un feroz ejemplar de perro Rottweiler arrancando un brazo, los resultados de rajar un estómago (sólo se verán los resultados), maquillaje especial para los pequeños habitantes de la casa y un momento en el que Hombre mordisquea un hígado humano.

«Todo son cosas bastante sencillas –dice Maitre–. Estamos usando cuerpos y cavidades corporales falsas, prótesis y lentillas de colores, pero todo eso encaja muy bien con la naturaleza de la película. Los personajes no son criaturas monstruosas, sino seres interesantes y sutiles.»

El ensayo ha terminado, y Craven se dispone a rodar una escena en la que Fool cruza el sótano y llega a un agujero en la pared donde tendrá que esquivar el haz luminoso de una linterna situada encima de su cabeza. Craven no ha mentido; el sótano es minúsculo, y los actores y el equipo técnico apenas pueden moverse. El director da la señal y Adams avanza lenta y cautelosamente por el sótano seguido por una cámara que se mueve a ras del suelo. Adams llega al agujero, se mete en él y empieza a trepar hasta que el haz de la linterna le obliga a agazaparse para evitar el ser descubierto.

El director supervisa las tomas y Robie explica cómo consiguió lo que le pareció un personaje magnífico en una gran historia.

«Al principio no sabía qué hacer –admite–. Wes buscaba una mujer corpulenta y yo no lo soy, así que no estaba segura de tener muchas posibilidades de conseguir el papel. Cuando fui a la audición decidí no preocuparme pensando en eso y me limité a dar el máximo. Y conseguí el papel.»

La actriz está de acuerdo con Craven en que se trata de una película de horror doméstico, y se ha interesado por el subtexto sociológico que impregna la historia.

«Esas personas utilizan un disfraz de normalidad que vemos cuando salen de la casa y tienen que tratar con los demás –explica Robie–. La apariencia que enseñan al mundo es muy normal y conservadora, pero cuando vuelven a estar dentro de la casa y se quitan la máscara les vemos tal y como son realmente: monstruos asesinos a los que el deseo de control ha acabado enloqueciendo.»

McGill ya ha interpretado algunos papeles de género y está acostumbrado a llevar maquillajes incómodos, pero sus trabajos anteriores no pudieron prepararle para el dolor físico que experimentó cuando es hecho papilla en nombre de la justicia. En una secuencia cuyo rodaje duró varios días McGill viste un traje de cuero negro que mezcla los mejores aspectos del atuendo de Leatherface y los delirantes trajes repletos de cremalleras que Michael Jackson usa en sus conciertos y recibe disparos de escopeta, atraviesa muros y acaba en un pozo lleno de cadáveres en descomposición. Chapotear en aquel líquido pestilente toma tras toma ya fue bastante duro, pero McGill, siempre afable, nos revela la auténtica naturaleza del temor que ha sentido mientras interpretaba al Hombre del traje de cuero negro.

«Lo peor fue estar atrapado dentro de aquella cosa y que me dijeran que más valdría que no necesitara ir al lavabo..., porque no podría», dice.

McGill está a punto de estallar dentro de su traje.

SALVAJADAS EN FAMILIA

BASKET CASE 3

Belial y su compañera aportan trece nuevos miembros al grupo de fenómenos de Granny Ruth en el último capítulo de la saga terrorífica de Frank Henenlotter.

Por GREGORY NICOLL

Lo llaman el MecaBelial.

Esta noche, en algún lugar de la ciudad de Atlanta, un policía acorazado está liquidando a unos cuantos malvados en el rodaje de *RoboCop 3* pero aquí, al otro lado de las vías del ferrocarril, un sheriff de Georgia libra una sangrienta batalla contra la muerte en una fábrica algodonera abandonada enfrentándose a un guerrero mecánico muy distinto. Detrás de los controles de esta máquina asesina oxidada y ruidosa está nada menos que Belial Bradley, la pequeña, muy deforme y muy loca estrella de *Basket Case 3*.

Belial –un bulto rojizo sin piernas cuyos brazos terminan en garras y cuyos dientes son tan afilados como navajas de afeitar–, ocupa una especie de jaula hecha con alambre. Su mano derecha aferra una palanca que hace funcionar la inmensa garra mecánica del artefacto. Colgando de la parte superior de éste hay un adorno más bien horrendo..., una cabeza humana. Al otro lado de la máquina está la montura que sostiene una giganteaca sierra circular conectada a otro juego de controles. La sierra se ha desprendido durante el combate, pero el productor Edgar Levins nos tranquiliza.

«Luego entrará en acción y la veremos funcionar.»

Levins, un hombre delgado y de expresión afable con una larga cabellera canosa recogida en una cola de caballo, mueve la cabeza señalando la sierra mecánica.

«Cuando vean girar eso... Bueno, las tomas me han dejado realmente cagado de miedo. La imagen es... eh..., bastante desagradable.»

La saga de los terribles Bradley ya ha pasado a formar parte de la leyenda del cine de terror en su faceta sangrienta. Todo empezó en 1982 con *Basket Case (¿Dónde te escondes, hermano?)*: el joven Duane Bradley (Kevin VanHentenryck) tenía un gemelo deforme, Belial, que fue separado de su flanco contra su voluntad. Duane metió a su hermano en un cesto de mimbre y fue visitando a los médicos que les separaron permitiendo que el monstruo acabara con ellos. En *Basket Case 2* (estrenada en vídeo con el mismo título por Filmax)

los chicos encontraron un refugio en la casa de Granny Ruth (Annie Ross) y pasaron a formar parte de su colonia de fenómenos, pero el sangriento y espectacular final de la película reunió de nuevo (literalmente) a los dos hermanos.

La mente creativa que se oculta detrás de esta saga es la de Frank Henenlotter, un guionista/director de voz muy suave y ojos chispeantes. Henenlotter, que lleva puesta una camiseta negra de la primera película, nos explica cómo la secuela separa nuevamente a los hermanos.

«No pueden pasarse la vida yendo por ahí prendidos con alfileres, ¿verdad? –dice riendo–. Oh, enseguida lo solucionamos. Oiga, al final de la primera película morían, ¿no? A estas alturas puede ocurrir cualquier cosa.»

Había un aspecto de su último proyecto que interesó particularmente a Henenlotter, quien coescribió el guión de la secuela con Robert Martin, ex editor de **FANGORIA** y colaborador suyo en *Frankenhooker*.

«Me permitió tratar algunos de los temas que había querido abordar en la segunda película –revela–. Antes de empezar el rodaje tuve que eliminar todo el flashback explicando quién era Granny Ruth y cómo se metió en todo aquel lío. Annie Ross me sugirió que lo incorporase a esta película y eso es lo que he hecho. La historia es independiente pero es tan loca que he podido añadirle casi todo lo que me ha pasado por la cabeza. Incluso tenemos un número musical, así que... Yo diría que es una película bastante rara.»

Cuando le pedimos más detalles sobre el argumento de la tercera película el productor levins sonríe.

«*Basket Case2* fue algo así como nuestra película familiar al estilo Norman Rockwell», explica. «Esta es algo así como una película de carretera y se desarrolla en Peachtree Valley, Georgia. En la primera película había una vaga referencia al tío Hal. Eve, la chica de Belial, está embarazada y hemos decidido visitar a tío Hal para que eche una mano en el parto, ya que es médico.»

Granny Ruth acompaña a los chicos llevándose consigo a todos los fenómenos en un autobús escolar amarillo, «con cancioncita incluida», añade levins. En el número musical los fenómenos interpretan la famosa melodía «Personalidad», de Lloyd Price, con una intervención vocal a cargo de Ross que Henenlotter considera su momento favorito de toda la película.

«Ross es una cantante de jazz realmente legendaria –explica–. Tiene publicados más de cincuenta discos, pero no ha cantado en una película desde un corto de la serie *Little Rascals* que hizo cuando tenía cinco años. Si no podía incluir esa escena...

No debería hacer falta decir que esta foto corresponde a una escena cómica, pero en una película de Henenlotter nunca se sabe

Kevin VanHentenryck despierta a Belial para darle la noticia de que van a emprender una tercera aventura.

Bueno, no habría hecho la película.» *[El director se ríe.]* La historia se me ocurrió durante el rodaje de *Basket Case 2*. El último día de rodaje nos lo estábamos pasando tan bien que alguien me preguntó qué opinaría de hacer una secuela. Empecé a pensar y se me ocurrió una idea realmente estúpida que me pareció magnífica... hasta que meses después me dije "¿Realmente voy a hacer una película con ese argumento?" Estaba tan harto de Duane Bradley que le hice enloquecer, y a partir de entonces empecé a sentirme realmente interesado por él. Todo lo que sale de su boca es hilarante, y Kevin pudo sacarle mucho más partido al personaje.»

Henenlotter recuerda que en la primera película «rodábamos siempre que teníamos algo de dinero; no había ningún plan fijo. La película costó unos 35.000 dólares. En este rodaje, ésa es la suma de dinero que nos gastamos en un día.» *Basket Case 3* tiene un plan de rodaje de veintisiete días que el director define con la palabra «matador». También observa que aunque su nuevo proyecto ha contado con «menos dinero y mucho menos tiempo de rodaje que *Basket Case 2*, ha quedado bastante mejor.» Cuando se le pregunta si habrá un *Basket Case 4* Henenlotter lanza un gemido. «No, nos hemos puesto de acuerdo para terminar la historia con un final más o menos feliz. De lo contrario acabaría haciendo *Basket Case 5*...»

El director sólo tiene alabanzas para su equipo técnico y los exteriores de Georgia.

«Adoro Atlanta..., estoy enamorado de esta ciudad. El reparto y el equipo técnico son maravillosos, la mejor gente con la que he trabajado hasta ahora. Eso me ha planteado un auténtico problema, porque preferiría rodar mi próxima película aquí, y no en Nueva York, aunque el tema de mi nuevo proyecto es típicamente neoyorquino –si conmigo sabrán con la mía, claro–, y la verdad es que no puedo rodarlo en ningún otro sitio salvo allí.»

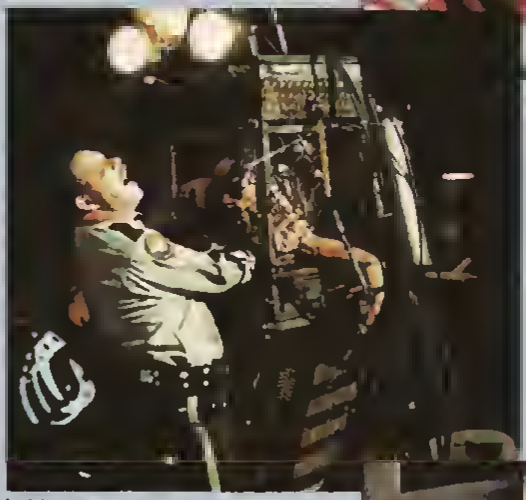
Henenlotter confiesa que lleva mucho tiempo siendo fan de películas sureñas de autoctine tan oscuras y legendarias como *Legend of Blood Mountain* (rodada en Atlanta el año 1965), y siempre ha querido hacer una película donde los personajes hablen con acento del sur.

«No sé si eso puede interesar a alguien más aparte de a mí –dice, riendo–, pero lo he pasado estupendamente.» También observa que el embarazo de Eve le ha dado ocasión de hacer su versión particular de la típica película con nacimiento-de-bebé.

Ievins señala un cobertizo ruinoso que se encuentra en un extremo del oscuro y frío descampado donde se desarrolla el rodaje.

«Ahí dentro viven un tipo al que llamamos "Pequeño Hal" y su padre –explica–. Su configuración corporal hace que no le guste dejarse ver por los demás. Es una especie de mago de la mecánica, un auténtico manitas.... ya descubrirán hasta qué punto es malo el chiste. Tienen un taller en el

¡Empiezan a repartir los partes! Belial y Eve se han convertido en los orgullosos padres de trece jovencitas sanísimas en *Basket Case 3*.



Gracias al MonoBelial, la falta de piernas de nuestra estrella mutante no le impide hacer su pequeña contribución a la sociedad.

«Entonces, ¿esto quiere decir que no he de pagarle sus honorarios?», pregunta Granny Ruth a un agonizante doctor Hal.

El sheriff Gil Roper y los pequeños Belial parecen tener serias diferencias de opinión.

que trabajan de noche fabricando algo que luego averiguaremos es el MecaBelial, pero como ha sido construido en un sitio con ese aspecto, está hecho de piezas oxidadas.»

Como ejemplo del humor satírico de *BC3* Ievins explica que el sheriff que lucha con el MecaBelial se llama «sheriff Andrew Griffith», y en las primeras escenas en que aparece tiene cinco ayudantes a los que Henenlotter ha asignado apellidos que empiezan con la letra B: Banner, Brennan, Baxter, etcétera.

El sheriff Griffith es interpretado por Gilbert Roper, un caballero sureño bajito y jovial con un gran bigote al que los fans del terror sangriento quizá recuerden por su papel como maestro de ceremonias en el concurso de belleza de *Blood Salvage*. Cuando se le pregunta qué ha sentido al trabajar con el Belial animatrónico su acento sureño se hace aún más pronunciado.

«Oh, es maravilloso... ¡Cuando estás cerca de él es como trabajar con un actor de verdad! –se asombra–. ¡Hablo en serio! Es increíble, y esos ojos... Son capaces de seguirte. Está lleno de vida. Me alegra estar trabajando con personas de tanto talento. Cada vez que pongo los pies en el rodaje siento que se me contagia su creatividad. Y también hay algo más.... hay auténtico amor, y eso es lo que hace que todo funcione.»

Roper habla con entusiasmo de su inminente defunción, la escena en la que será comido vivo por once pequeños Belial.

«Están sujetos a un arnés desde el que se los puede manipular. Hay cables animatrónicos y tubos de todas clases, y esos pequeños horrores soltarán sangre a chorros.»

Los preparativos de la escena ya han empezado. Los técnicos comprueban el escudo plegable a prueba de balas de la máquina y ajustan la intensidad de sus faros. Henenlotter lo observa todo desde su silla de director mientras un ayudante se dirige a una cesta de mimbre blanco y activa a los pequeños Belial.

«Estaba tan harto de Duane Bradley que le hice enloquecer, y a partir de entonces empecé a sentirme interesado por él.» —Frank Henenlotter

El ensayo se va desarrollando. El sheriff sube al andén y descubre los pequeños Belial. Los pies metálicos del MecaBelial empiezan a moverse y se agitan alrededor del agente de la Ley. El equipo formado por Tim Dolph y George Bernota se encarga de los aparatos de las piernas y Dave Kindlin, jefe de efectos especiales mecánicos, se ocupa de los controles.

Henenlotter queda satisfecho y da la orden de rodar. El maquillador aplica la última pincelada de sangre al rostro de Roper y Dolph y Bernota vuelven a poner en posición las patas de acero. Dolph lleva rodilleras de hockey para soportar mejor las incómodas posiciones que exige su trabajo. Kindlon comprueba el encuadre del plano.

«¡Tim, me encanta! –grita–. Estáis justo en el centro, chicos.»

Un ayudante vuelve a conectar los pequeños Belial. las máquinas de humo rugen como si fuesen sierras mecánicas y un ayudante de producción empieza a echar agua sobre el cemento. Henenlotter da una última instrucción a Roper: prefiere que luche primero con una pata del MecaBelial y luego con la otra en vez de agarrarse

La orquesta mutante afina sus instrumentos para la secuencia musical de la película.

Belial planta cara a un policía de Georgia.

¿Quién ha sido el listillo que ha dejado un bebé mutante en el asiento?

a las dos simultáneamente. Hay otra pausa mientras el maquillador aplica un poco más de sangre.

La toma empieza a rodarse y el sheriff hace entusiásticamente de David enfrentado al Goliat-MecaBelial.

«Ah, tío, me estás matando», murmura Dolph al sentir la sacudida que se transmite al aparato que controla las patas.

Henenlotter va hacia ellos.

«Dios, ha quedado magnífico –dice con entusiasmo–. ¡Soberbio!»

Baja del andén y da una palmadita de gratitud en el hombro de Roper.

Gabe Bartalos se ha encargado de los maquillajes especiales, tarea que ya desempeñó en la segunda entrega de la serie. Bartalos también trabajó anteriormente con Kindlon en la segunda película de Henenlotter, *Brain Damage*, y es un hombretón envuelto en una inmensa chaqueta de cuero con el pelo cortado al estilo mohawk.

«Frank Henenlotter, George Romero y Stuart Gordon... –dice con voz pensativa–. Cuando aparecen en el rodaje esos tipos ya han visto la película mil veces dentro de sus cabezas. Han visto cada plano, cada ángulo y cada montaje posible. Saben muy bien lo que quieren, y lo único que deben hacer es llevar a cabo los gestos y el trabajo físico que requiere rodar una película, pero hay muchos directores que no tienen ni idea de lo que quieren. Necesitan rodar, rodar y rodar para que algún montador inteligente sacarle algo de sentido al material seis meses después. Henenlotter, Romero y Gordon saben de antemano lo que funcionará y lo que no. Saben exactamente lo que necesitan, y hoy en día eso escasea cada vez más.»

«Ya llevo cinco meses aquí –gime, meneando la cabeza ante el volumen de trabajo que ha exigido el proyecto–. Aún estamos construyendo bastantes cosas. Hay cantidades enormes de trabajo... Aparte de los veintiséis personajes, cada uno supone trajes de repuesto, especialistas, efectos, maquillajes extra... Hay varios personajes de la segunda película y unos seis que son nuevos.»

El artista habla con orgullo de la caterva de bebés Belial.

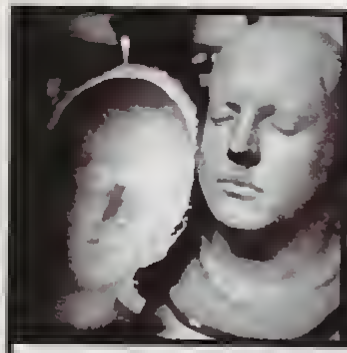
«Hay trece bebés –revela–. Hicimos varias esculturas para que parecieran un poco distintos los unos a los otros y los modelamos según el padre. Algunos tienen los ojos abiertos, otros los tienen cerrados. Los que verá esta noche son los "dobles": los utilizamos cuando hay golpes o caídas. Disponemos de unos soberbios para la secuencia del nacimiento. Sus brazos tienen pequeños motores incorporados y cuando se los ve de lejos, los movimientos en el interior de la cestita hacen pensar en una camada de cachorros.»

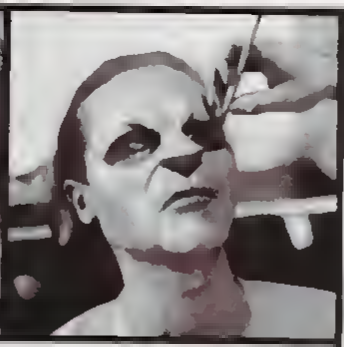
Bartalos señala a un tipo vestido con una chaqueta gris que se encarga de activar y desactivar a los bebés entre toma y toma.

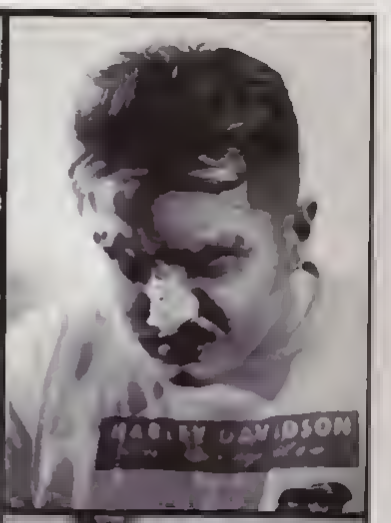
«Ese es Billy Messina. Es el encargado de mantenerlos con el aspecto húmedo necesario. Usamos una mezcla de agua y fluido reflectante. Da muy buen resultado en la pantalla, y hace que parezcan estar vivos.» Cuando se le pregunta dónde ha escondido el interruptor encendido/apagado de cada bebé Belial, Bartalos sonríe diabólicamente: «¡Justo en el trasero!»

Semanas después, bandas sonoras de películas del género atruenan desde un altavoz en el atareado taller de maquillajes de Bartalos mientras los ayudantes van y vienen entre las sillas de maquillaje. Los artistas seleccionan las prótesis adecuadas de cajas alineadas a lo largo de la pared de enfrente y van mezclando cuidadosamente las pinturas necesarias. Otros ya están inclinados sobre su trabajo montando y dando los últimos detalles a los «individuos especiales» de la película.

Kindlon lo observa todo desde un rincón y aprovecha la pausa para hacer comparaciones entre los directores con los que ha trabajado.







SCREAMIN'

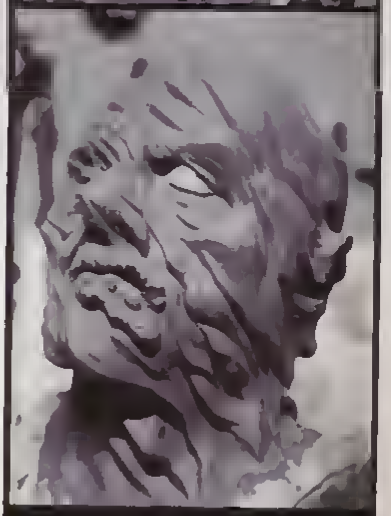
ESCUELA DE EFECTOS ESPECIALES DE MAQUILLAJE

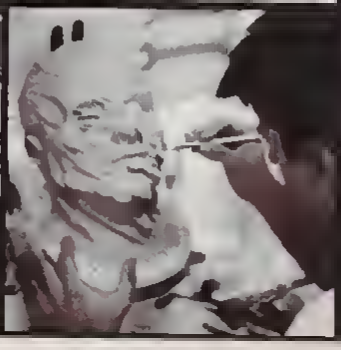
Screamin', Escuela de Efectos Especiales de Maquillaje, te ofrece la posibilidad de adquirir una formación seria y profesional acerca de las técnicas del Maquillaje Especial para cine, teatro y T.V. Clases impartidas por profesionales y grupos de trabajo reducidos hacen posible una enseñanza personalizada, utilizando siempre las técnicas y materiales más avanzados. Nuestros cursos incluyen, entre otras lecciones:

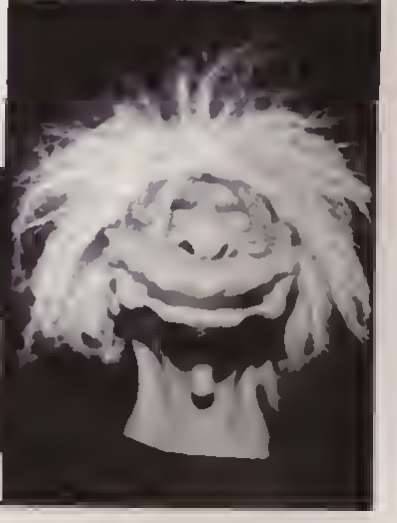
- **Heridas y quemaduras.**
- **Cortes y cicatrices.**
- **Transformaciones.**
- **Monstruos y criaturas.**
- **Envejecimientos.**
- **Efectos especiales de maquillaje.**
- **Maquillaje protésico.**
- **Teoría y práctica del modelado.**
- **Aplicaciones del látex, gelatinas, collodium, etc.**
- **Moldes en alginato, yesos, siliconas y fiber-glass.**
- **Espumaciones en poliuretano (espuma fría).**
- **Prótesis en foam-látex (espuma caliente).**

CURSOS DE INICIACIÓN Y AVANZADOS PARA PROFESIONALES

TEL. INFORMACIÓN: (93) 428 54 45 - BARCELONA







IMAGINACION ILIMITADA

Foto: Vicente Mitel

Clive Barker inventa rompecabezas todavía más ambiciosos en *Imajica*, el libro más voluminoso de cuantos ha escrito hasta la fecha.

Clive Barker tiene tantos proyectos que es imposible seguirles la pista a todos... Pero aún así tuvo tiempo para someterse a esta entrevista.

Por W. C. STROBY

Estamos a mediados de agosto, pero Clive Barker aún está luchando con la gripe y la entrevista telefónica desde su hogar en Los Angeles estará acompañada por toses y algún que otro estornudo. Barker ha abandonado su Inglaterra natal para establecer su residencia en Beverly Hills (vive en una casa de dos millones de dólares que en tiempos perteneció al actor Robert Culp), pero trasladarse a climas más soleados no parece haber hecho mucho por su salud.

Barker, aunque enfermo, está decidido a hacer la entrevista. Su último libro, *Imajica* –624 páginas en las que reelabora el mito de Cristo ambientándolo en un cosmos de mundos paralelos conocido como los Dominios–, acaba de ser editada por HarperCollins, y también está luchando por terminar un guión antes de embarcarse en una gira publicitaria que le llevará de Toronto a Nueva York y Londres antes de volver a California. Otros proyectos le aguardan allí, entre ellos una fantasía infantil, *Everville*, y una nueva película para la Universal, *Eden USA*.

Aparte de eso, los proyectos relacionados con Barker no faltan, desde *Candyman*, del guionista/director inglés Bernard *(Paperhouse [Casa de papel])* Rose, hasta una adaptación de su relato «Lo prohibido» sobre un asesino sobrenatural que aterroriza a una urbanización algo decrépita. La película debería estrenarse en 1992, al igual que *Hellraiser 3: Hell on Earth*, que se está rodando actualmente en Carolina del Norte.

Barker debutará la primavera siguiente como actor con una breve aparición en *Sleepwalkers*, de Mick Garris, y tanto Eclipse Books como Epic Comics de la Marvel siguen haciendo incursiones en la obra de Barker. El calendario de Epic incluye una adaptación en tres números de *Weaveworld* (*Sortilegio*, publicada por Plaza y Janés) y *Jihad*, una serie en dos partes que enfrenta a las «razas de noche» con los cenobitas de *Hellraiser*, mientras Eclipse ofrece adaptaciones en formato novela gráfica de dos relatos de Barker.

Pero lo que más interesa a Barker en estos momentos es *Imajica*, que espera conseguirá atraerle nuevos públicos. *Imajica* no se parece a nada de cuanto ha escrito hasta ahora, y acaba poniéndonos cara a cara con Dios (al que Barker llama Hapexamendios). Su héroe, un artista y mujeriego impenitente conocido como «Gentle» («Amable»), intenta reconciliar a la Tierra con sus cuatro mundos hermanos e inaugurar una nueva era de maravillas y prodigios.

«En términos de su metafísica no cabe duda de que es mi obra más ambiciosa hasta la fecha –afirma

Barker–. Es lo más alejado a una novela de terror que soy capaz de escribir. Después de todo, estamos hablando de un libro en el que aparece Dios... Lo más cerca que había llegado al Trono Eterno antes era mi tratamiento de los ángeles en *Sortilegio*: en este libro conocemos al Jefe en persona.»

Otros proyectos del autor incluyen la segunda parte de la trilogía del arte con Harry D'Amour como protagonista (D'Amour es el detective que persigue demonios al que Barker ya ha utilizado en sus relatos «La última ilusión» y «Almas perdidas») y después, naturalmente, están dos secuelas más de *Cabal* (editada con ese mismo título en Plaza y Janés), en la última de las cuales Barker promete que llevará a sus criaturas hasta el mismísimo Vaticano.

Todas las ilustraciones de «Jihad» Paul Johnson, marca registrada y copyright de Clive Barker

Una convención a la que nos encantaría asistir: el inicio de un cónclave de cenobitas en *Jihad 1*.

¡Que el mejor hombre bestia salga ganador! Peloquín contra el nuevo cenobita Alastor en el segundo número de *Jihad*.

FANGORIA: –*Imajica* es un libro tan complejo que la mayoría de lectores verán cosas muy distintas en él. ¿Qué le gustaría que el público sacara en claro del libro?

Clive Barker: –Bueno, escribir un libro de tal escala es como zambullirse en tus deseos y obsesiones inconscientes. Acabo de salir de ese libro y estoy empezando a comprender lo que contiene gracias a las personas que se ponen en contacto conmigo y me dicen: «¿Sabe?, he encontrado esto o aquello o lo de más allá...» Puede que dentro de diez años esté en condiciones de decir: «Ah, claro, eso era lo que pretendía.»

»Pero en principio el libro era un intento de reconfigurar una mitología. En *Sortilegio* la mitología empleada era la de la Tierra de Nunca Jamás, cómo reaccionamos a la idea del mundo perdido –ese lugar inocente que recordamos gracias a los cuentos de hadas–, y lo que ocurriría si volviera a irrumpir en nuestras vidas cuando somos adultos. En *Imajica* el tema es el mito más importante del mundo occidental: la historia de Cristo. Es un mito que siempre me ha fascinado y quería investigarlo buscándole un nuevo significado.

FANG: –¿Cuánto tiempo necesitó para escribir *Imajica*?

Barker: –Catorce meses desde el primer contacto de la pluma sobre el papel hasta que lo entregué a la editorial. Escribí siete días a la semana y catorce horas al día... Hacia el final escribía unas dieciséis horas al día.

»Pero siempre fue un libro que me obsesionaba, y aún no sé muy bien por qué. Una parte de su fascinación estaba en el hecho de que era tan largo que exigía una inmersión total. Si no hubiera logrado expresar lo que me proponía cuando empecé a escribirlo –y tengo la esperanza de que por lo menos he logrado expresar una parte–, habría quedado como un auténtico idiota, porque es un libro en el que trato temas como Cristo, Dios, la magia y todas esas cosas.

»Hacia la mitad del libro, los lectores comprenden que Hapexamendios es el mismo Dios que la gente adora cuando va a la misa dominical, y el gran peligro era que dijeran: «Oh, vamos... Puedo aceptar la idea de un dios inventado, pero ahora me está pidiendo que acepte que ese dios es Jehová, que ese dios es Yavé, el mismo Dios al que se adora en todo el hemisferio occidental.» Eso es algo muy distinto al esfuerzo que exige tragarse uno de los dioses que aparecen en una novela de Stephen Donaldson.

FANG: –¿Y no temía que el publicar un libro al que le falta poco para llegar a las mil páginas le hiciera perder una parte de su público habitual?

Barker: –Siempre corres el peligro de perder a ciertos lectores. Estoy seguro de que algunas personas dirán: «Lo siento, es demasiado largo.» Pero también creo que existe un público que dice: «Dámelo todo, cuén-

Barker no quedó totalmente satisfecho de *Tetras de noche* pero planea volver a visitar Midian en un futuro próximo.

Foto: Murray Close/Copyright 1990 20th Century Fox

Ilustración: Lionel Talarn/Copyright Eclipse

Eclipse piensa ir más allá de *Tapping the Vein* y dará tratamiento expandido de novela gráfica a algunos relatos de los *Libros sangrientos*, «Revelaciones» entre ellos.

tame todo lo que seas capaz de contarme». Durante los últimos cuarenta años *El Señor de los Anillos* siempre ha tenido un público entusiasta, y no cabe duda de que la serie *Dune* también ha sido un gran éxito.

»Quería crear mis propias leyendas, quería crear algo en lo que mis lectores pudiesen entrar invirtiendo su tiempo y sus emociones y sintonizando profundamente con ello durante un período de muchos días o quizás incluso semanas, algo que permaneciera con ellos formando un mundo en el que podían meterse para volver a experimentarlo cuando quisieran.

FANG: –¿Piensa pasar una temporada sin escribir libros tan largos?

Barker: –Me gustaría poder responder diciendo que sí. Mi parte perezosa desearía responder con un sí. Durante los dos últimos meses he estado pensando que ese libro casi ha llegado a convertirse en una obsesión. Terminar *Imajica* y empezar a escribir otro libro y un guión sin tomarse un descanso ha sido una experiencia muy extraña, y me he dado cuenta de que esa historia me obsesiona. En cuanto tengo una historia –o el comienzo de una–, dentro de la cabeza se apodera de mí y exige ser contada.

»Habrá otros dos libros bastante largos, las secuelas de *The Great and Secret Show* (*El gran espectáculo secreto*, publicado por Plaza y Janés), pero ninguno de los dos será tan largo como *Imajica*. También tengo planes para otro libro a esa escala con otra serie de mundos, pero probablemente tardaré cuatro o cinco años en poner manos a la obra. Esas cosas necesitan mucho tiempo para sedimentar y, desde luego, no puedo imaginarme escribiendo un libro todavía más largo que *Imajica*. Claro que también dije eso cuando publiqué *El gran*... y ya ha visto lo que ha ocurrido...

FANG: –¿Cuáles son sus próximos proyectos?

Barker: –He de entregar una novela corta infantil titulada *Everville* a la editorial Harper, aunque tengo la esperanza de que también atraerá al público adulto, y la Universal espera un guión que será mi próximo proyecto como director. Después escribiré el segundo libro del Arte, que probablemente se publicará en 1993.

FANG: –¿Cuál es la fecha de publicación prevista para *Everville*?

Barker: –No aparecerá hasta la primavera del 92, y puede que se retrase hasta el otoño.

FANG: –¿Qué puede contarnos sobre su nueva versión de *The Mummy (La momia)* para la Universal?

Barker: –Mick Garris había empezado a escribir el guión conmigo, pero ahora está ocupado dirigiendo *Sleepwalkers* y estoy buscando alguien que pueda colaborar conmigo en el guión.

»La próxima película será una historia de ciencia ficción titulada *Eden USA*, que escribiré y dirigiré

Un cuento macabro de Navidad al estilo Barker editado por Eclipse es el regalo ideal para colocar en el calcetín colgado sobre la chimenea.

probablemente en algún momento del año próximo. Aún haré un par de revisiones más del guión y después espero que podamos poner en marcha el proyecto. La Universal parece bastante entusiasmada, y eso siempre es bueno.

FANG: –¿Puede darnos alguna pista sobre la historia?

Barker: –De momento todo es altísimo secreto, pero es ciencia ficción y es tan rara como todo lo que escribe Clive Barker. *[Se ríe.]*

FANG: –¿Qué fue del proyecto de película basada en «La última ilusión» con Harry D'Amour como protagonista? ¿Sigue siendo viable?

Barker: –Sí, desde luego. De hecho he estado trabajando en el guión hace poco. Nn será mi próxima película, pero es muy posible que sea la siguiente.

FANG: –¿Qué le hizo cambiar de opinión sobre Hollywood? Después de *Nightbreed (Razas de noche)* parecía bastante enfadado con el mundo del cine.

Barker: –Bueno, Hollywood es el sitio donde se hacen las películas y punto. Y si quieres trabajar en el cine tienes que estar aquí. Parece que nn hay ninguna forma de evitarlo.

»Comn sitio donde vivir tiene muchas cosas a favor: casi siempre hace sol y la vida es relativamente agradable. Pero para alguien que dirigía su carrera fílmica desde Londres con una diferencia de ocho horas entre él y los estudios, como era mi caso, estar viviendo entre las personas que juzgan tu trabajo hace que te resulte mucho más sencillo averiguar qué opinan de él.

«La próxima película será una historia de ciencia ficción titulada "Eden USA", que escribiré y dirigiré.»

»La experiencia de *Razas de noche* con el montón de errores cometidos por la Fox fue muy desagradable, pero es algo que le ha ocurrido a todn el mundo de vez en cuando. Probablemente volverá a ocurrirme... No hay forma de evitarlo, y el único sistema que se me ocurrió de mejorar un poco mi situación fue venir aquí para vivir entre las personas que se ocupan de estos asuntos.

FANG: –Después de la desilusión que supuso el fracaso en taquilla de *Razas de noche*, ¿teme volver al cine?

Barker: –Bueno, volver al cine signifies volver a una forma de arte colaborativo, naturalmente, pero si invirtiera todo mi tiempo en estar sentado detrás de una mesa escribiendo novelas creo que me estaría perdiendo una experiencia muy importante. Parte de mi naturaleza es ser alguien a quien le gusta comunicar lo que lleva dentro: me gusta trabajar con las ideas de los demás, y eso quiere decir que sigo amando la experiencia cinematográfica como espectador. Cuando una película es buena y me divierte no puedo evitar el pensar: «Chico, ojalá pudiera hacer algo así...» Ese deseo sigue siendo igual de fuerte.

»Y, como ya he dicho, no soy el único al que le pasan estas cosas. Después del estreno de *Razas de noche* David Cronenberg me llamó y me dijo: «Oye, esto volverá a ocurrirte. Me ha ocurrido película tras película..., el público la rechaza, los críticos la odian y dos años después de repente dicen "Ah, pues no estaba tan mal. Es bastante mejor que su última película."» *[Se ríe.]*

»De hecho la opinión crítica sobre *Razas de noche* no fue tan unánimemente negativa. Hace poco *Entertainment Weekly* dedicó un número a las «cien mejores películas de terror de las que usted nunca ha oído hablar», y una de ellas era *Razas de noche*, y está funcionando muy bien en vídeo

FANG: –¿Qué le ha enseñado esa experiencia? ¿Qué decisiones tipo «nunca más» ha tomado ahora que está preparando *Eden USA*?

Barker: –Buenn, si he de ser concreto... Por ejemplo, «Nunca volveré a trabajar con X», ya sabe. *[Se ríe.]* Sinceramente, nunca me ha gustado dar nombres.

»Pero me he jurado no volver a compartir la misma habitación con ciertas personas, y casi todas pertenecen a la casta de los trajeados. Hay ciertos individuos que te hacen pen-

Foto. Copyright 1990 New World

Ahsley Laurence hace una breve aparición en *Hellraiser 3: Hell on Earth*, pero Barker y Tony Randel, el director de *Hellraiser 2* (izquierda), han acabado distanciándose del proyecto.

sar: «Bueno, este tipo me jodió bien jodido, y me aseguraré de no volver a estar nunca más en la misma situación.»

»Pero en términos de los sistemas de trabajo una de las cosas obvias es que haré una película en los Estados Unidos, que estaré en la misma ciudad que mis productores y que mi relación laboral con ellos será mucho más estrecha. Aun así, nadie puede saber cuál será el resultado.

»Cuando me embarco en un proyecto, siempre intento ser optimista. Si empiezas enfocándolo todo de forma cínica lo más probable es que el trabajo se resienta de ello, así que procuro sonreír y me digo: «Eh, esto va a ser trascendentalmente maravilloso. Y ahora, demostradme que me equivoco...»

FANG: –Muchos escritores han ido a Hollywood y han acabado destrozados porque su estancia allí les robó ese algo misterioso que les hacía ser especiales. Después de todo, hablamos de un estilo de vida muy seductor hecho de concesiones, compromisos y regateos. Todo el mundo te quiere, todo el mundo te dice que eres maravilloso...

Barker: –Sí, todos te adoran hasta que de pronto descubres que ya no puedes conseguir que te den mesa en Spago.

FANG: –¿No la preocupa la posibilidad de que vivir en Hollywood le haga perder algo muy valioso, algo que quizá sea casi indefinible?

Barker: –No, no me preocupa y le diré por qué. En primer lugar, casi todos los escritores que van a Hollywood vienen aquí para escribir guiones. Tienen problemas, se enfadan y se disgustan porque su trabajo no es transferido a la pantalla tal y como ellos querrían, y acaban llorando junto a sus piscinas porque las películas no reflejan lo que llevaban dentro de la cabeza.

»Lo que yo intento hacer como guionista/director es tener algo más de control sobre mi visión particular. Todos sabemos que no puedes serle fiel al cien por cien porque estás sometido a demasiadas presiones: presiones comerciales, presiones de los productores.... las que sean. Pero yo tengo más posibilidades de mantener intacta mi visión porque soy director además de guionista.

»Y otra cosa buena es que las experiencias desagradables que tuve con *Razas de noche* me hicieron volver a caer en los brazos de la literatura con mucho más fervor que en ningún momento anterior de mi carrera. Y si *Imajica* parece un grito imaginativo surgido de lo más hondo del corazón –es un mundo totalmente mío en el que nadie puede entrar sin mi permiso–, es precisamente por eso.

»Pero siempre he pensado que el cine y la literatura son actividades que se complementan la una a la otra y aparte de eso ni tan siquiera he tenido que cambiar de género. Escribo literatura fantástica y hago películas fantásticas, y tengo la esperanza de poder seguir haciendo las dos cosas.

FANG: –¿Cuánto falta para que empiece a escribir las dos entregas siguientes de la serie que inició con *Cabal*?

Barker: –Bueno, la verdad es que se han convertido en una especie de responsabilidades... Es lo que decía antes sobre el tener historias dentro de la cabeza. Sé lo que quiero escribir y sé lo que ocurre en ellas, pero... ¿Quién dispone de tiempo suficiente para hacer todo lo que le gustaría hacer? Hay libros que he de escribir y soy consciente de ello, y los escribiré.

«Lo que yo intento hacer como guionista/director es tener algo más de control sobre mi visión particular.»

»Estoy casi seguro de que después de *Everville* y la película escribiré el segundo libro del Arte con preferencia a la segunda entrega de *Cabal* sencillamente porque *El gran espectáculo secreto* tuvo un éxito enorme a escala mundial. De hecho, es mi libro traducido a más idiomas y eso significa que tengo un público al que quiero contar el resto de la historia. También quiero contar el resto de la historia de las «razas de noche», pero sé que por lo menos los cómics están llenando ese hueco de alguna forma.

FANG: –¿Hay alguna coincidencia entre los cómics y sus ideas sobre cómo continuar la historia de las «razas de noche»?

Barker: –No, en absoluto y si la hubiese les diría que prescindieran de ella, pero mis ideas para *Razas de noche I* y *II* son tan salvajes que no creo que los cómics pudieran utilizarlas. No les quito el ojo de encima porque quiero estar seguro de que aunque los personajes de las «razas de noche» puedan hacer de las suyas en las páginas de los cómics Epic lo que hacen no tendrá nada que ver con las peripecias que les haré vivir cuando vuelva a empuñar la pluma.

FANG: –¿Qué clase de relación ha tenido con las adaptaciones al cómic?

Barker: –Me considero una especie de padrino bonachón: estuve presente en el bautizo y les mando regalos cada cumpleaños. *(Se ríe.)* Los artistas me visitan y me cuentan qué historias piensan desarrollar, y nos vemos de vez en cuando. Cuando estoy en Nueva York siempre aprovecho la ocasión para hablar con la gente de Marvel, y con los de Eclipse ocurre exactamente lo mismo.

»No tengo un control absoluto y día-a-día de lo que ocurre, pero siempre saben que estaré disponible si me necesitan para resolver algún problema con la mitología o con lo que sea. En términos generales, creo que han hecho un buen trabajo. Los cómics son un producto digno llevado con mucha inteligencia, y creo que el espíritu de Clive Barker se ha comprometido de forma bastante significativa en ellos, y no exagero. Francamente, *Jihad* es como para quitarse el sombrero... Es asombroso. Dibujos soberbios de Paul John-

son, un guión soberbio de Dan Chichester... Es realmente magnífico.

FANG: –¿Cuál fue el proceso que llevó a su papelito en *Sleepwalkers*?

Barker: –Steve King y Mick Garris hablaron conmigo y me convencieron para que lo hiciera. Tengo una escena con Steve y Tobe Hooper. Bueno, no es una auténtica escena, es más bien un plano *[se ríe]*, y lo más probable es que acabe en el suelo de la sala de montaje. No me importaría, porque lo pasé en grande.

»Fue muy divertido. Joe Dante y John Landis también tienen papelitos en la película. Steve interpreta a un sepulturero, yo interpreto a un forense y tanto yo como Tobe tenemos las manos manchadas de sangre. Me habría gustado tener un final terrible... O eso o haber tomado parte en una escena sexual clasificada X, pero las dos cosas eran imposibles, y supongo que a falta de eso, estar en una escena con Steve y Tobe es lo mejor que podía ocurrirme.

FANG: –¿Ha tenido algún tipo de relación con *Hellraiser 3*?

Barker: –No, la verdad es que no. Pete Atkins, el guionista, me ha dicho que todo va bastante bien. Anthony Hickox ha sustituido a Tony Randel como director (Randel dirigió *Hellraiser 2*). Les deseo mucha suerte. Están rodando en Carolina del Norte, así que supongo que tendré que esperar al estreno para ver qué han hecho.

FANG: –¿El guión actual sigue basándose en un tratamiento escrito por usted?

Barker: –No, es totalmente nuevo. No sé qué pondrán en los títulos de crédito, pero el argumento es de Tony Randel y Pete Atkins y el guión es de Pete, obviamente, aunque no sé qué parte de la contribución original de Tony incluirá ahora que Tony Hickox dirige la película. Una cosa sí está clara y es que se trata de una película sobre Pinhead, lo cual me parece la mejor decisión que podían tomar, y Doug Bradley ha tenido mucho que ver en ello. Ya veremos qué tal sale.

FANG: –¿Cuál ha sido su contribución a *Candyman* de Bernard Rose?

Barker: –Empezarán a rodar en Chicago el 28 de octubre. Soy productor ejecutivo, pero el bebé es todo suyo.

FANG: –¿No tomó parte en la escritura del guión?

Barker: –No, es todo cosa de Bernard: ha escrito el guión y dirigirá la película. Yo volví a adoptar el papel de padrino bonachón y Bernard ha hecho un trabajo magnífico. Va a ser una película aterradora.

FANG: –¿Echa de menos Inglaterra?

Barker: –No, no la echo de menos. Echo de menos a mis padres y de vez en cuando echo de menos a mis amistades, pero he estado muy ocupado y empiezo a sentirme bastante satisfecho de cómo van saliendo las cosas. Estoy haciendo nuevas amistades, adoro los Estados Unidos y me encanta vivir en pleno corazón del mundo del cine.

«Adoro los Estados Unidos y me encanta vivir en pleno corazón del mundo del cine.»

FANG: –Ha conseguido muchas cosas en relativamente muy poco tiempo. Creo que podría decirse que para usted el trabajo es una especie de obsesión, y que no discrepariía de ello...

Barker: –No, estoy bastante de acuerdo con eso.

FANG: –...y estoy seguro de que ha hecho sacrificios tanto personales como de otra clase para sacar adelante todo el trabajo que ha hecho en tan poco tiempo. Está aproximándose a los cuarenta años. ¿Se siente satisfecho de lo que ha conseguido hasta ahora?

Barker: –No. El momento en que te sientes satisfecho probablemente sea aquel en que dejas la pluma para no volver a cogerla. Hay muchas cosas que quiero hacer y que aún están muy lejanas, cosas en las que piensas con la esperanza de que irás acercándote un poquito más a ellas a medida que vaya pasando el tiempo.

»El trabajo es una auténtica obsesión, lo confieso. Pero lo que me impulsa no es tanto la idea de ganar montañas de dinero o ser famoso sino el deseo de contar esas historias. Las historias son lo que me impulsa a seguir adelante.

»Cuando llevaba escrita la mitad de *Imajica* me levantaba para ponerme delante del escritorio a las 8 de la mañana, dejaba de escribir sobre las 9 de la noche y me dedicaba a soñar con el libro.... y ése era el tipo de vida que llevaba, y era feliz. Eso es lo importante: era feliz haciendo justamente eso. La gente me decía: «Oh, espera, no sales de casa, no has ido a una cena o a lo que sea desde hace meses. ¿Qué te pasa, estás enfermo?», y yo respondía, «No, me encuentro estupendamente. Estoy contando la historia. Estoy escribiendo el libro. Soy feliz.»

«Me levantaba para ponerme delante del escritorio a las 8 de la mañana, dejaba de escribir sobre las 9 de la noche.»

»Por eso procuro no repasar demasiado el gran plan o la perspectiva general: me volvería loco. Pero cuando lo hago, pienso «Chico, aún me quedan montones de cosas que hacer.»

FANG: –Está a punto de iniciar otra gira publicitaria: montones de ciudadeas, montones de personas distintas, entrevistas, charlas, sesiones de firma de ejemplares, etcétera. ¿Es tiempo que preferiría consagrar a su trabajo o hay una parte de usted que disfruta con ese tipo de cosas?

Barker: –Adoro el proceso de llevar lo que he creado al mundo y decir: «Esto es lo que he hecho, chicos». No entiendo a los escritores que odian encontrarse con sus fans o no quieren estrecharles la mano. Creo que es tu relación primaria y la razón por la que estás haciendo todo eso. Un libro está muerto hasta que alguien lo lee. Una película está muerta hasta que alguien la ve. No existen... ¿De qué sirve un libro si nadie lo lee?

»Pero he tenido algunas experiencias que han sido bastante fuertes, como la de encontrarme en una emisora de radio fundamentalista porque alguien había cometido un error al redactar el itinerario. *[Se ríe.]* Eso me ocurrió durante una gira por el profundo Sur. De repente miré a mi alrededor y me pregunté qué hacían todos aquellos crucifijos en el estudio, y comprendí que estaba en una emisora de radio fundamentalista y fue algo así como... «La víctima del sacrificio en nuestro programa de hoy será Clive Barker», ya sabe. *[Se ríe.]*

»Ese tipo de cosas forma parte de la experiencia global, y he acabado aprendiendo a aceptarlas. Naturalmente, si me llama por teléfono hacia la mitad de la gira una tarde de lluvia en que esté deprimido y me hace la misma pregunta quizás oiga un rechinar de dientes, por no hablar de cuando me invitan a un programa de radio o televisión y el presentador que no tiene ni idea de lo que hago me pregunta de dónde saco mis ideas. A veces eso me hace perder los estribos.

»Pero estoy muy orgulloso de *Imajica* y muy contento de los resultados. Creo que a mis lectores les gustará mucho. Recorrer el mundo para hablar de lo que he hecho y conseguir que el mayor número de personas posible se gaste el dinero comprando un ejemplar es parte de mi trabajo. Es algo que va incluido en el territorio, y no pienso escurrir el bulto.

Sus numerosos infortunios en la serie B no han impedido que la Susan Hart de hoy en día tenga este aspecto tan soberbio.

Foto: Cortesía de Susan Hart

La Reina de la

La carrera de Susan Hart, reina del grito en los años 60, la llevó desde las viscosas garras de The Slime People *hasta los brazos de James H. Nicholson, el presidente de la American International.*

Por TOM WEAVER

Susan Hart fue la estrella (y lució el tipo de figura para la que se inventaron los bikinis, incluso los invisibles) en un gran número de películas de terror y ciencia ficción de los años 60. Debutó en The Slime People, *de Robert Hutton y no tardó en ser contratada por la American International Pictures, donde su silueta la convirtió en la actriz ideal para comedias tan enloquecidas como* Pajama Party, Dr. Goldfoot and the Bikini Machine (El Dr. G y su máquina de bikinis) *y la inolvidable* Ghost in the Invisible Bikini. *No contenta con eso, le robó el corazón a James H. Nicholson, el cerebro de la productora, se convirtió en su esposa y reinó como Primera Dama de la AIP durante las eras más sorprendentes en toda la historia de la serie B de terror y aventuras.*

Hart enviudó de Nicholson, pero volvió a contraer matrimonio y el tipo de actividades que le interesan ha cambiado bastante desde los días en que era conocida como la reina del grito favorita de la AIP: primero fue la música country en 1981 (su canción «Is This a Disco or a Honky Tonk?» llegó a los primeros puestos de las listas de venta en ese año), y ahora ha decidido probar suerte con el patinaje, que se ha tomado tan en serio como sus profesiones anteriores. Hart ha permitido que **FANGORIA** *ocupara un asiento de primera fila junto a la pista de patinaje mientras recordaba las películas, los momentos divertidos y las intrigas que vivió en la AIP.*

FANGORIA: –¿Qué la impulsó a convertirse en actriz?

Susan Hart: –Mi primer paso en esa dirección fue ir al cine. *[Se ríe.]*. Mi madre hizo que me dieran clases de claqué, de ballet y de canto –todas las cosas que las madres de aquellos tiempos tenían tendencia a hacer con sus hijas si éstas tenían el cabello rizado natural–, y descubrí que me encantaban.» Terminé la secundaria –creo recordar que a duras penas *[se ríe]*–, y acabé en Hawaii, donde conseguí un trabajo vendiendo vestidos en el International Marketplace. Allí conocí a un agente llamado Morton Smith, que me dio su tarjeta. Smith era fotógrafo aparte de agente, así que fuimos a la playa de Waikiki y me hizo unas cuantas fotos. Fue la primera vez que me puse ante la cámara de un profesional.

»Estuve uno o dos meses más en Hawaii y volví a California para ver a mis padres. Aún tenía la tarjeta del agente, y decidí probar suerte. Fui a verle y aquel mismo día firmé un contrato para un año. Dos semanas después me hicieron una entrevista para un papel en el show de Joey Bishop. Mi papel tendría unas tres líneas de diálogo, y lo conseguí. Ese fue mi primer trabajo. Después fui consiguiendo varios más, siempre pequeños papeles en series como *Laramie*, *77 Sunset Strip*, *Cain's Hundred*..., trabajé en casi todas las series televisivas que eran populares durante aquella época.

FANG: –Más o menos la misma época en que trabajó en *The Slime People*, dirigida e interpretada por Robert Hutton, ¿no?

Hart: –Tenía que recordármelo,

¿verdad? *[Se ríe.]* ¡Fue una experiencia muy divertida! Bob Hutton había sido una gran estrella de la Warner Bros en los años 40, y estaba muy claro que quería producir y dirigir una película. Encontró a un mecenas llamado Don Hansen que era gerente o propietario de una cadena de tintorerías. Don siempre llevaba sombrero estilo Bogart... ¡Un auténtico sombrero de hombre! Conocí a Bob Hutton en la oficina de mi agente, ¡y estaba muerta de miedo! Sabía que Bob era muy guapo y que tenía mucha experiencia en el mundo del cine, pero aparte de eso... Bueno, no sabía con qué clase de persona me iba a encontrar y por eso le pedí que fuera a la oficina de mi agente. Bob accedió encantado y ahora sospecho que lo hizo porque el pobre no debía tener ni un despacho donde trabajar. Estuvo encantador. Le bastó con aquella reunión para decidirse: quería que interpretara el papel y mis honorarios –que por aquel entonces eran bastante reducidos–, le parecieron muy razonables. Cobré muy poco, pero aun así era mucho más dinero del que había visto nunca a cambio de tres o cuatro semanas de trabajo.

»Me acuerdo muy bien de mi indumentaria, porque la llevé muchos días. Bob era unos cuantos años mayor que yo, así que tuve que envejecerme un poco: me peiné hacia arriba y me presenté en el rodaje con un enorme bolso negro. En cuanto al porqué me hicieron cargar con ese bolso en todas mis escenas, encuentros con los Hombres Viscosos incluidos... ¡No tengo ni idea! ¿Creían que iba de compras o qué? *[Se ríe.]* También llevaba zapatos con un tacón de diez centímetros, y se suponía que debía correr por bosques y montañas huyendo de aquellas extrañas criaturas... Esos zapatos estuvieron a punto de acabar conmigo. Después de aquella película mis pies nunca volvieron a ser los mismos. Pero me divertí mucho y tanto el reparto como el equipo técnico estuvieron encantadores conmigo.

FANG: –¿Guarda algún recuerdo especial de los Hombres Viscosos?

Hart: –El monstruo era un chico encantador, Jock Putnam. Jock se encargaba del sonido y además interpretaba al monstruo, y convenció a su padrastro para que interpretara el papel de un famoso científico. También le recuerdo yendo de un lado para otro con un tanque enorme lleno de hielo seco o algo parecido para crear la niebla que se ve en casi todas las escenas de la película. Todo el mundo acabó encargándose del tanque..., bueno, las chicas, no, pero cualquiera que fuese lo bastante fuerte tuvo que cargar con el tanque.

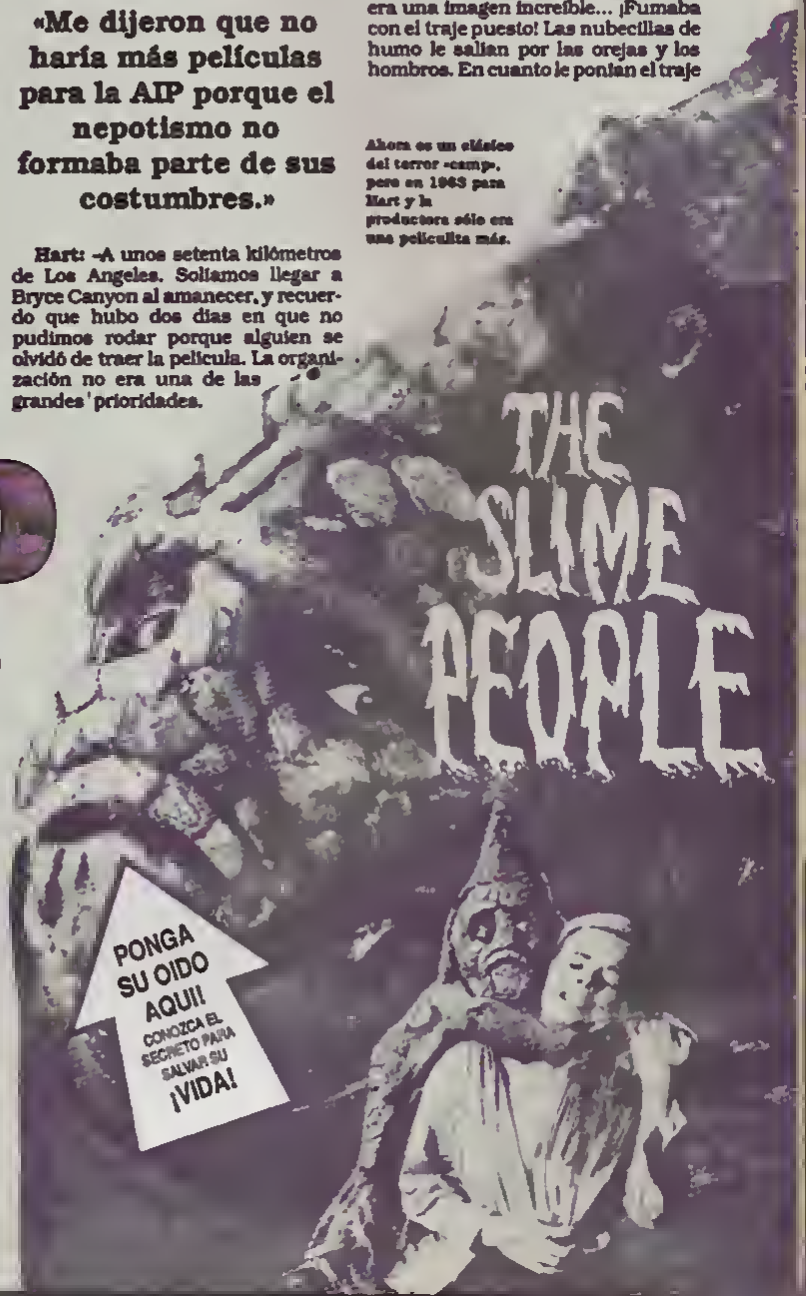
FANG: –¿Dónde se rodó la película?

«Me dijeron que no haría más películas para la AIP porque el nepotismo no formaba parte de sus costumbres.»

Hart: –A unos setenta kilómetros de Los Angeles. Solíamos llegar a Bryce Canyon al amanecer, y recuerdo que hubo dos días en que no pudimos rodar porque alguien se olvidó de traer la película. La organización no era una de las grandes prioridades.

FANG: –¿Recuerda algo en particular de los trajes?

Hart: –Los pobres monstruos no daban miedo ni teniéndolos delante. Eran patéticos... ¡Bueno, como mínimo ridículos! Y recuerdo que se gastaron mucho dinero en esos trajes. Supongo que debieron darle un buen mordisco al presupuesto. El pobre Jock se asaba dentro del traje y cuando se lo quitaba solía tener bastante mal aspecto. Un tipo que interpretaba a otro de los monstruos fumaba y era una imagen increíble... ¡Fumaba con el traje puesto! Las nubecillas de humo le salían por las orejas y los hombros. En cuanto le ponían el traje



Ahora es un clásico del terror «camp», pero en 1963 para Hart y la productora sólo era una película más.

Trabajar con Vincent Price fue lo mejor de toda la experiencia de Hart en *La ciudad sumergida*.

no quería quitárselo por nada: se necesitaba como media hora para ponerle el traje, ¿comprende? Y ahí le tenías, paseándose por el set con el cigarrillo en el agujero de la nariz...

FANG: –¿Y sus compañeros de reparto?

Hart: –Judee Morton, la chica que interpretaba a mi hermana pequeña, compartió una habitación conmigo en Hollywood durante casi dos años. Volvíamos a casa después de un día de rodaje en *Slime People* y yo decía cosas como «Judee, ¿no crees que podrían darme algunas frases de diálogo en vez de sólo gritos?», y ella respondía «¿Cómo? ¡Pero si todos los gritos me tocan a mí!» ¡Y acabábamos discutiendo por eso! Ahora me doy cuenta de que tenía toda la razón: ¡a la pobre Judee le tocaron todos los gritos de la película! Aún hablamos de vez en cuando. Bill Boyce, el marine, había conocido a Judee en Shawnee, Oklahoma, su pueblo natal, y era muy amigo suyo. No sé qué ha sido de él. Y Les Tremayne era un auténtico caballero.

FANG: –¿Cree que Hutton era buen director?

Hart: –A mí me lo parecía, aunque supongo que cualquiera me habría parecido un buen director. Recuerde que era mi primera película... No sólo dirigía, sino que también interpretaba al protagonista. Hizo todo lo que podría haber hecho cualquier persona que tuviera que repartirse entre dos trabajos tan absorbentes, y me ayudó todo lo que se me podía ayudar en aquellos tiempos.

FANG: –¿Ganó dinero por *Slime People*? Hutton no cobró nada.

Hart: –Me pagaron la primera semana, e incluso contamos con los servicios de un maquillador. Y de repente a la segunda semana empezamos a tener que maquillarnos sin ayuda de nadie, y la gente empezó a desaparecer... Los carpinteros y los de iluminación se esfumaron. El equipo técnico quedó reducido a siete personas.... ¡sin contar al monstruo, claro! No sé con qué cantidad de dinero contaban para hacer la película, pero no podía ser más de 30.000 dólares. Al final del rodaje me debían 1.400 dólares.

»Hacia 1970 Jim (Nicholson, su esposo) y yo invitamos a cenar a unos amigos. Dio la casualidad de que una de las parejas eran Judee Morton y su esposo, Ian Fraser, quien era y es un gran compositor y arreglista. Durante el curso de la conversación Ian me miró y dijo (con un considerable acento británico): «¡Susan! Anoche vi una película tuya en televisión». Supuse que se estaba refiriendo a una de las películas que había hecho para la AIP y dije: «Oh, ¿de veras? Vaya, no sabía que pasaran tan deprisa a la televisión.» «No, no –dijo Ian–. Me refiero a la que hiciste con Judee...» Me volví hacia Judee y le di una patadita por debajo de la mesa. ¡Quería hacerle entender que debía darle una patada a Ian! *Slime People* no figuraba en mi curriculum, y no quería que Jim se enterara de que

El traje de Hombre Viscoso es tan horrendo que no sabemos si Susan Hart grita o ríe.

Boris Karloff interpretó sus escenas con Hart a solas –¿y quién no habría hecho lo mismo que él?–, durante la postproducción de *Ghost in the Invisible Bikini.*

había trabajado en esa película. No es que mintiera al respecto. Sencillamente, no me lo preguntó y no iba a ser yo quien le hablara de ella, evidentemente... *[Se ríe.]* Pero ya era demasiado tarde. «¡*The Slime People, The Slime People*!», gritó Ian. ¡Creo que repitió el título tres o cuatro veces! Al principio fingí no saber de qué estaba hablando, pero no había forma de hacerle callar. «¡Dios, Susan, era horrible! –decía–. ¡No entiendo cómo pudiste trabajar en un engendro semejante!»

»Y mientras Ian gritaba y yo intentaba hacerle callar, Jim había seguido cenando sin inmutarse. Me volví hacia él y dije: «Bueno, Jim, supongo que no puedo seguir ocultándolo por más tiempo. Tengo que contártelo.» «¿Contarme el qué?», dijo él. «Judee y yo hicimos una película hace muuuucho tiempo –dije yo–, y la verdad es que no era ninguna maravilla...» «Oh, sí, ya sé de qué película me hablas», dijo. «¿De veras?», exclamamos Judee y yo al unísono. Y Jim dijo: «Sí, hemos estado distribuyéndola para televisión durante los últimos cinco años.» Me puse en pie y le dije: «¡Bueno, en tal caso me debes 1.400 dólares!» *[Se ríe.]*

«El guión de *La ciudad sumergida* se fue escribiendo durante el rodaje. Vincent Price estaba allí, los decorados estaban allí, el talento estaba allí..., pero el guión no.»

FANG: –Hoy en día la película tiene una auténtica reputación de Gran Bodrio.

Hart: –No me gustaría dar la impresión de que estaba avergonzada de un episodio tan tonto de mi vida, pero... Probablemente lo estaba y mucho, pero el tiempo acaba distorsionando todos los pensamientos negativos, al menos en mi caso.

»Se suponía que *Slime People* se iba a estrenar en Los Angeles, así que salí corriendo de la ciudad y me fui a Seattle... ¡Como si alguien supiese quién era yo o le importase! *[Se ríe.]* Fui a visitar a mi hermano... ¡Y mi agente me informó de que también habría un preestreno sorpresa en Seattle! Naturalmente mi hermano tenía muchas ganas de verme en la pantalla y fuimos al preestreno. Debía haber algo así como veinticinco personas en todo el cine... ¡Y cada vez que nos encontramos mi hermano me recuerda que nunca había visto a nadie tan encogido en su butaca como lo estuve yo durante la proyección! Pero se lo pasó en grande, y el público también... No paraban de reír. Me pasé toda la proyección dándole codazos y diciendo: «Oh, Don, por favor, ¿podemos irnos ya?» Me sentía muy incómoda y avergonzada, y no tanto por la película en sí como por las tonterías que me veía hacer.

FANG: –¿Quiere decir que se dio cuenta de que habría podido interpretar el papel de otra forma y haberle sacado más partido?

Hart: –¿Qué papel? *[Se ríe.]* Aparte de eso, verte en la pantalla grande puede ser un auténtico shock: el cine aumenta todo lo que ves en el espejo y que desearías borrar. Por aquel entonces se ponía mucho énfasis en el aspecto físico, y si no eras puro caramelo y miel no te consideraban atractiva. Me pareció que me faltaban bastantes dosis de caramelo.

FANG: –Poco después trabajó en *Ride the Wild Surf*, lo que le hizo conocer a Jim Nicholson.

Hart: –Por aquel entonces Jim era presidente de la American International. Vio las tomas de *Ride the Wild Surf* porque temían que la Columbia había decidido empezar a competir con las películas de playa de la AIP. Hasta entonces la AIP era la única productora que se dedicaba a ese tipo de películas, y les iba muy bien. Bueno, el caso es que Jim vio esas tomas... ¡Y se enamoró de mí nada más verlas! *[Se ríe.]* Cuando volví de Hawaii después del rodaje de *Ride the Wild Surf* fui a la AIP y tuve una entrevista con Jim y con Bill Asher. Me ofrecieron un contrato muy interesante, y lo firmé.

FANG: –¿Pudo escoger sus papeles en la AIP?

Hart: –¡Oh, no! Verá, me costó bastante decidirme, porque llevaba cierto tiempo sometida a una opción con la Columbia y me dijeron que iban a renovar mi contrato. Cuando fui a hablar con Jim y Bill Jim me ofreció un contrato muy bien pagado, cosa que me alegró mucho porque técnicamente estaba trabajando para Columbia y además había tenido críticas bastante buenas por *Ride the Wild Surf*. Conseguí el papel gracias a Mike Frankovich y Mike siempre decía tener grandes planes para mí, así que estaba muy contenta. Nuestra relación empezó poco después, puede que unas dos semanas después de haberle conocido. Jim era guapo, encantador y el hombre más amable y bondadoso con quien me he encontrado.

FANG: –Su primera película para la AIP fue *Pajama Party*.

Hart: –Esa película me dejó muy mal sabor de boca. Cuando llegó el momento de rodar las escenas de la segunda unidad no había nadie disponible, así que filmaron las piernas de otra actriz y las insertaron en la copia final como si fuesen mías. Es muy posible que eso fuera un resultado de que ya estaba saliendo con Jim: alguien que trabajaba en la película pudo enfadarse conmigo y se vengó de esa forma. Fue una experiencia bastante desagradable.

FANG: –¿Cree que su relación con Nicholson y el que acabara casándo-

se con él pudo provocar algunos resentimientos?

Hart: –Quizá. Por aquel entonces yo era tan ingenua... Creía que todo el mundo me quería y yo correspondía queriendo a todo el mundo. ¡Y, naturalmente, no era así! Había gente que me tenía mucho miedo... No tengo ni idea del porqué.

FANG: –¿Qué tipo de atmósfera había en los rodajes de esas películas playeras de la AIP?

Hart: –Mucha camaradería y diversión continua. Todo el mundo se llevaba bien con todo el mundo, y saber que el final de un rodaje no significaba despedirse para siempre era realmente maravilloso. Sabías que volverías a verles... *[Se ríe.]* ¡Lo más probable era que te pasaras el resto de tu vida viéndoles! Eso es lo que crees cuando tienes veinte años, claro... Formábamos un grupito muy unido.

FANG: –¿Qué recuerdo tiene del rodaje de *War Gods of the Deep (La ciudad sumergida)* en Inglaterra?

Hart: –Lo pasé en grande. Fui con mi madre y nos alojamos en el hotel Carlton Tower. Nunca había salido de los Estados Unidos, así que me divertí mucho y mi madre también lo pasó muy bien. *La ciudad sumergida* fue una experiencia maravillosa: ya había trabajado con Tab Hunter en *Ride the Wild Surf*, así que volver a trabajar con él resultó muy agradable, y David Tomlinson era divertidísimo.

FANG: –¿Y Vincent Price?

Hart: –No tuvimos muchas escenas juntos, así que los únicos momentos en que podía estar con él eran antes de empezar a rodar o a un nivel social, con Jim. A nivel profesional y de relaciones de trabajo sólo interpretamos dos o tres escenas juntos. Era un auténtico profesional.

FANG: –¿Y en el aspecto social?

Hart: –Era un hombre muy divertido. No salí con él todo lo que me hubiera gustado, pero durante mi matrimonio con Jim pasaba la mitad del tiempo en Europa porque la AIP siempre tenía en marcha algunas coproducciones en Inglaterra, Alemania o España. La mayor parte de nuestra vida social giraba alrededor de las proyecciones que se organizaban casi cada noche de la semana, y a veces se proyectaban dos películas por noche. ¡Acabábamos viendo unas quinientas películas al año! La vida de Jim giraba alrededor del cine.... veía películas, hacía películas, hablaba de ellas y las promocionaba. Salir a cenar solos o con otras parejas era algo muy raro.

El agente Gamble (Frankie Avalon) ha sido entrenado para que no se le escape ni una gota de información. Hart tiene problemas muy distintos a los suyos.

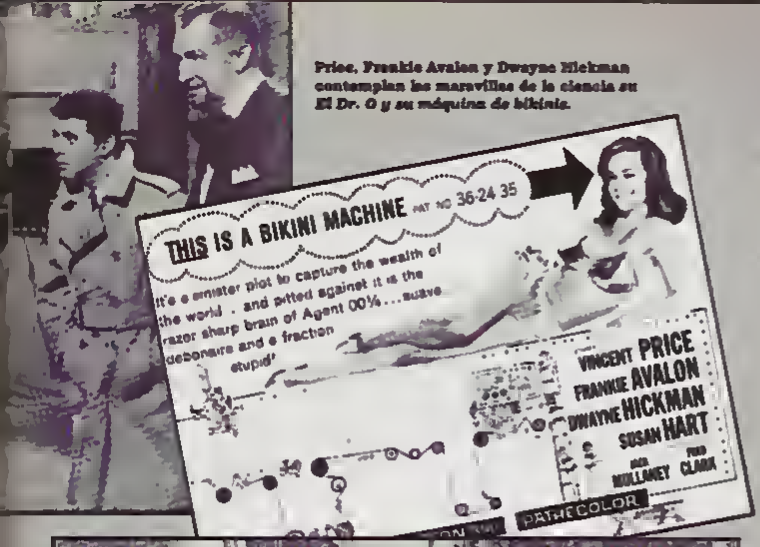
FANG: –¿Qué clase de director era Jacques Tourneur? ¿Se llevó bien con él durante el rodaje de *La ciudad sumergida*?

Hart: –Disfruté mucho trabajando con él. Era un hombre encantador. De hecho pasamos el día de Acción de Gracias del año 64 juntos... Jacques era encantador, y adoraba su trabajo.

FANG: –La AIP dio una última oportunidad de dirigir a bastantes directores de edad avanzada.

Hart: –Y también dio trabajo a muchos actores cuya cotización no estaba demasiado en alza. Jim siempre intentaba ayudar a la gente. Vincent Price, por ejemplo... No creo que Vincent suela hablar de ello, pero la AIP dio trabajo a muchas personas –probablemente él incluido–, cuya popularidad habría ido cuesta abajo hasta esfumarse de no ser por las ocasiones que les proporcionó la AIP. Muchas personas usaron a la AIP como salvavidas. Robert De Niro consiguió un papel en *Bloody Mama (Mamá sangrienta)* [1970]. Jack Nicholson escribió algunos guiones..., fue uno de los sitios donde aprendió el oficio, y no hay nada malo en eso, pero a veces lo olvidan y no se lo agradecen tanto como deberían.

FANG: –Casi todos sus papeles fueron de un tipo más bien decorativo. ¿Le gustó el cambio de estilo que representaba su papel «normal» de *La*



Price, Frankie Avalon y Dwayne Hickman contemplan las maravillas de la ciencia en *El Dr. G y su máquina de bikinis*.

Dwayne Hickman está dispuesto a hacer cualquier cosa para ligar con la hermosa estrella de *El Dr. G y su máquina de bikinis*.

ciudad sumergida?

Hart: –Fue una buena experiencia, pero siempre tuve la sensación de que era demasiado joven para el papel. Era tan joven que no tenía mucho en donde clavar los dientes. No había ninguna escena que fuese realmente «mía». Estaba allí un poco para hacer bonito.

FANG: –¿Qué opina de la película?

Hart: –Da la impresión de ser una película cuyo guión se fue escribiendo durante el rodaje, y es justo lo que ocurrió. Price estaba allí, los decorados estaban allí, el talento estaba allí.... pero el guión no. *[Se ríe.]*

FANG: –*La ciudad sumergida* quizá resultara un poco confusa; *El Dr. G y su máquina de bikinis* era sencillamente estúpida.

Hart: –Bueno, muchas de esas películas no tenían demasiado argumento, aunque siempre eran entretenidas e inocentes. Y, naturalmente, apestaban a las modas, las pequeñas costumbres y bastantes de las opiniones de principios de los años 60, y eso ha hecho que envejecieran muy deprisa.

FANG: –¿Tiene algún recuerdo especial de esa película?

Hart: –Fue un rodaje muy divertido. Siempre he tenido la sensación de que no lo hice nada mal, y tengo bastantes críticas que respaldan mi opinión. Interpretaba a un robot en forma de chica programado para casarse con hombres ricos e ir acumulando toda la riqueza del mundo. También estaba programada para adoptar varias nacionalidades, y eso me permitió ir variando el acento. Lo pasé en grande.

«Muchas de aquellas películas no tenían demasiado argumento, aunque siempre eran entretenidas e inocentes.»

«*El Dr. G*... fue un intento de abandonar las películas de playa y explorar nuevos territorios. Una de las mejores escenas que he visto jamás es aquella en que Vincent Price canta elogiando la máquina de bikinis.... era excelente. Y la eliminaron porque Sam Arkoff opinó que Vincent exageraba. ¡Pero su personaje estaba chalado! No podía ser más exagerado... Al quitar esa escena eliminaron la explicación y el meollo de la película. Me encantaría volver a ver la versión íntegra, pero lo más probable es que haya desaparecido hace mucho, mucho tiempo. Era una escena realmente única, y Vincent estaba magnífico.

FANG: –¿Qué recuerdos tiene de Arkoff?

Hart: –Sam tenía un gran sentido del humor. Es un hombre muy instruido y es extremadamente bueno en su oficio: sabe negociar contratos y siempre consigue el máximo a cambio de su dinero. Conoce las leyes del derecho y del revés había sido abogado, y nunca dejará de serlo.... y muy bueno además. A veces se atribuye todo el mérito de películas que hizo con mi difunto esposo y distorsiona la historia de lo que realmente ocurrió, pero... Bueno, supongo que eso es problema suyo.

»Hace pocos meses Sam hizo algunos comentarios bastante despectivos sobre Jim, cosas como «Jim se iba a casa cada noche, se sentaba en la sala, se tomaba un par de copas o

«La AIP dio trabajo a muchas personas, cuya popularidad habría ido cuesta abajo hasta esfumarse de no ser por las ocasiones que ésta les proporcionó.»

«Rodaron "Terrore nello spazio" sin mí, y no se podía exhibir. Se rumoreó que una persona muy importante se había pasado todo el rodaje borracha.»

puede que algunas más y a la mañana siguiente me decía: "¿Qué opinas de este título?". Después, Sam decidió hundir el cuchillo un poquito más en la herida y dijo: «Jim dejó de beber y sus títulos nunes volvieron a ser tan buenos como antes.» No puede imaginarse la cantidad de llamadas telefónicas que recibí a causa de esas «joyas». Me sentí muy herida, y las amistades de Jim aún no entienden cómo pudo decir semejantes barbaridades.

FANG: –Estuvo a punto de trabajar en *Terrore nello spazio (Terror en el espacio)*, ¿no?

Hart: –Pasé dos semanas en Italia en el verano de 1965. La película iba a rodarse en los estudios de Cinecittá y contaba con un presupuesto minúsculo. Barry Sullivan tuvo una discusión terrible con alguien, puede que con Mario Bava, y no recuerdo por qué no hice el papel. Se me ha borrado de la memoria, pero sí recuerdo que estuve un par de semanas en Roma, que hablé con Bava, que me explicaron el argumento bastante por encima.... y que de repente me encontré en un avión que iba a Londres. *(Se ríe.)* Me asombra que lograran hacer la película.

FANG: –¿Tiene algún recuerdo especial de *Ghost in the Invisible Bikini*?

Hart: –La película fue rodada sin mí y no se podía exhibir. ¡No tenía pies ni cabeza! Se rumoreó que una persona muy importante se había pasado todo el rodaje borracha.

FANG: –¿Y decidieron añadir su papel después de que la película estuviera terminada?

Hart: –Un mes después de que comprendieran que no podían hacer nada con ella alguien tuvo la idea de rodar escenas adicionales con un fantasma. No sé quién escribió mis secuencias, pero recuerdo que las dirigió Ronnie Sinclair, el montador. Me pusieron una peluca rubia y un traje de baño de terciopelo negro y me fotografiaron con un telón de terciopelo negro como fondo. Me explicaron cuál era la posición de los demás actores en la escena a la que se superpondría mi imagen, qué clase de instrumentos o cosas tenían en las manos... Necesitamos unas dos semanas para rodar esas escenas. Después hicieron venir a Boris Karloff y rodamos nuestras escenas juntos en una semana escasa.

FANG: –¿Por qué dejó Jim la AIP?

Hart: –Tenía las manos atadas en muchos aspectos: se había acabado convirtiendo en un mero ejecutivo. Jim era un hombre muy creativo, y siempre le había gustado participar muy activamente en la producción de las películas. Sabía qué se debía hacer, cómo llevarlo a cabo y cómo venderlo y siempre tenía ideas originales para la siguiente etapa. Se llevaba muy bien con la gente: apreciaba a las personas que trabajaban para él y éstas le apreciaban. Al final tuvo que soportar muchas intromisiones, y eso hizo que perdiera el entusiasmo y se sintiera inespaz de seguir trabajando en la AIP.

»Sam empezó a pagar sueldos muy considerables a ciertas personas para que se encargaran de cosas que Jim era capaz de hacer con los ojos cerrados. Pudo permitírselo porque cuando Jim se divorció de Sylvia (su primera esposa) para casarse conmigo tuvo que renunciar a una parte muy considerable de sus acciones, con lo que Sam tomó el control de la productora. Sam empezó a marcar el rumbo y no sé cuánto tiempo duró la AIP después de que Jim se marchara. A partir de entonces los productores se limitaban a ir a la AIP para hacer películas, y me sorprendería bastante que la AIP en sí hubiese producido muchas películas... Entre los proyectos que se llevaron a cabo después de que mi esposo se marchara había muchos que fueron escogidos por él. AIP fue vendida a Filmways en los años 70.

FANG: –¿Por qué dejó de hacer películas para la AIP después de *Invisible Bikini*?

Hart: –Una de las razones fue que después de haber hecho cuatro películas, Sam me informó de que no iba a haber más nepotismo, y la perspectiva de ir buscando papeles en otros estudios presentándome como la señora de James H. Nicholson.... bueno, me pareció que no valía la pena. Hubo un proyecto de película para Jimmy Carreras, pero se anuló y aún no sé de qué película se habría tratado.

»Tampoco quería armar jaleo y esa actitud podría haber armado mucho jaleo. Pero debo decir que cuando me dijeron que no iba a hacer más películas para la AIP porque el nepotismo no formaba parte de sus costumbres me quedé realmente alucinada. Supongo que el nepotismo está en el ojo del observador...

FANG: –Posteriormente Jim llegó a un acuerdo con la 20th Century Fox.

Hart: –Firmó un contrato de cinco películas con ellos. Fue uno de los primeros productores que gozaron de completa autonomía. Prefería no trabajar para un estudio: quería seguir siendo independiente. Le gustaba usar su propio papel de cartas, contratar a sus propios publicitarios, redactar los comunicados de prensa... Quería encargarse de toda la producción. Bueno, le permitieron hacer todo lo que quería, y eso incluía tener sus propias oficinas fuera de la productora.

Le diagnosticaron a Jim un tumor cerebral maligno, en octubre o noviembre de 1972, y "La leyenda..." ya había entrado en la fase de montaje.»

FANG: –¿Cuáles fueron esas cinco películas?

Hart: –*The Legend of Hell House (La leyenda de la mansión del infierno)*; *Blackfather*; *Street People*; *The «B» People y Dirty Mary, Crazy Larry (La indecente Mary y Larry el loco)*. Decidieron empezar con *La leyenda...* porque el guión ya estaba a punto, y se rodó en Inglaterra. Hice dos o tres viajes a Inglaterra con Jim.

FANG: –Y fue durante ese rodaje cuando Jim empezó a tener problemas de salud, ¿no?

Hart: –Ya habían rodado unas tres cuartas partes del metraje cuando Jim sufrió su primer ataque. Después le diagnosticaron un tumor cerebral maligno. Eso ocurrió en octubre o noviembre de 1972, y *La leyenda...* ya había entrado en la fase de montaje. Jim murió en diciembre. *La leyenda...* se estrenó y fue bastante bien, y después la Fox decidió poner en marcha *La indecente Mary...*.

FANG: –Que tuvo un gran éxito de taquilla.

Hart: –Fue la película de la Fox que más dinero recaudó en 1974 y les ayudó a financiar *Star Wars (La guerra de las galaxias)*.

FANG: –¿Cree que volverá a interpretar algún día?

Hart: –Le engañaría si le dijera que eso ha dejado de interesarme, porque es algo que siempre me seguirá interesando pase lo que pase. Cuando has experimentado las emociones del interpretar no puedes olvidarlas nunca. De hecho, me gustaría decirle algo: si le hace esa misma pregunta a una actriz y reaponde que no... ¡Bueno, probablemente no es sincera!

Por TIM PAXTON y DAVE TODARELLO

Desde Asia con Sangre

Primera parte

Hay bastantes probabilidades de que la mayoría de lectores de FANGORIA jamás se hayan visto expuestos al increíble mundo del terror asiático. La asombrosa energía que poseen estas películas hace palidecer de vergüenza a la mayoría de películas que vemos y el Lejano Oriente rivaliza con la industria europea en puro volumen de estrenos del género. Comprender una película comercial china es algo totalmente distinto a reclinarse en la butaca y disfrutar con las últimas peripecias de Jason, Freddy o Michael Myers. Esas películas se especializan en los géneros de acción, terror y comedia-terror, aunque también hay gran cantidad de películas románticas, de apuestas y juegos, pura y simplemente cómicas o de la pornografía más extraña que se pueda imaginar. Si se quiere apreciar adecuadamente el cine oriental es imprescindible tener bien claras un par de cosas antes de saborear las películas de las que se habla en este artículo dividido en dos partes. La primera es que hay que lidiar con el doblaje o los subtítulos, pero olviden esos pequeños inconvenientes y acepten esas anomalías como algo normal. La segunda es que a veces el argumento puede confundir o irritar a los públicos occidentales, y que el impacto visual y visceral puede llegar a ser devastador.

La industria fílmica de Hong Kong no siempre ha sido tan popular como lo es hoy. La mayoría de personas aún siguen torciendo el gesto en cuanto oyen hablar de películas chinas, dando por sentado que todas son epopeyas de kung-fu o combates

Ciertas películas de terror orientales como *Centipede Horror* (arriba a la derecha) y *Men Behind the Sun* (centro a la derecha) son capaces de conseguir que aborrezcas la comida china para los restos.

Detrás de las puertas del Lejano Oriente hay un mundo de horror sin restricciones ni límites como probablemente jamás han visto.

Fotos: Cortesía de Hykk Enterprises

Regla número uno en la guerra de bandas: viste siempre de blanco. La sangre se ve mucho mejor... (De *The Killer*.)

Foto: Copyright 1989 Film Workshop/Cortesía de Circle Releasing

de monstruos interpretados por extras con trajes de goma. Esa variedad tan particular de la fantasía y el terror no ha gozado de la atención y el reconocimiento que se merece hasta hace muy poco tiempo. El hombre oculto tras el renacimiento del cine terrorífico de Hong Kong es Tsui Hark, un director nacido en Vietnam con un talento increíble al que debemos muchas de las mejores películas de fantasía, terror, humor y acción de ese país. Su productora, la Film Workshop (dirigida por Hark y su esposa), es responsable de algunas de las películas de género con más éxito, más innovadoras y más claramente imitadas de toda la historia asiática. Películas como *The Butterfly Murders* (1979), *We Are Going to Eat You* (1980), *Zu Warriors of Magic Mountain* (1983) y *A Chinese Ghost Story (Una historia china de fantasmas)* [1987], todas ellas producidas o dirigidas por Hark, crearon un nuevo interés por el cine de terror hecho en Hong Kong. Aportaciones ultrasalvajes como *The Rape After*, *Devil Fetus*, *Centipede Horror*, *The Seventh Curse* y la feroz serie *Black Magic* dejan en nada a los últimos y más bien anémicos banquetes de sangre producidos en Hollywood.

La inexistencia de sindiestos en el cine chino permite que un director no tenga ninguna restricción a lo que puede exigir de sus actores. Cualquier cosa puede ocurrir... y ocurre. Por ejemplo, ¿quién de ustedes estaría dispuesto a escupir un montón de ciempiés vivos, como alguien hizo en la epopeya fóbica *Centipede Horror* de Keith Li? ¿Se dejarían rociar de gasolina y se dejarían prender fuego sin apenas ninguna protección, como les ocurrió a unos cuantos desgraciados en *Gunmen*, otra producción Hark? ¿Y qué decir de todas las ocasiones en que los actores beben sangre de animal caliente y devoran cerebros y entrañas? ¡Uff! Este pequeño detalle ha ayudado a crear la gran diferencia existente entre el cine occidental y el cine oriental. Poder prescindir de esa clase de inhibiciones nos permite ser testigos de la visión de un director en toda su pureza, por grotesca que ésta pueda resultar.

Aparte del énfasis puesto en el shock visceral, el terror asiático muestra numerosas preocupaciones temáticas que lo distinguen como género. En primer lugar está el enfoque tradicional de las leyendas y mitos populares de la China y sus territorios, especialmente Hong Kong. Los dos subgéneros más evidentes dentro de esta categoría son la película de acción/aventuras que narra historias épicas de enormes proporciones y la historia de fantasmas en la que se da una interacción bastante rara entre espectros y seres humanos. Estos dos subgéneros probablemente sean los más fáciles de aceptar para un recién llegado al terror chino, y la variedad de temas es suficiente para hacer babear de puro placer a cualquier amante de lo fantástico. Tenemos historias de fantasmas que se enamoran de los vivos, batallas entre hombres y monstruos, empresas místicas y mucho más. La cumbre del género es, sin duda alguna, la hipermovida *Zu Warriors of Magic Mountain*, un clásico del año 1983 dirigido por Hark que mezcla libremente los mitos y el folklore chino con los efectos especiales estilo Hollywood y la acción al más puro estilo cómic. Es la proverbial montaña rusa

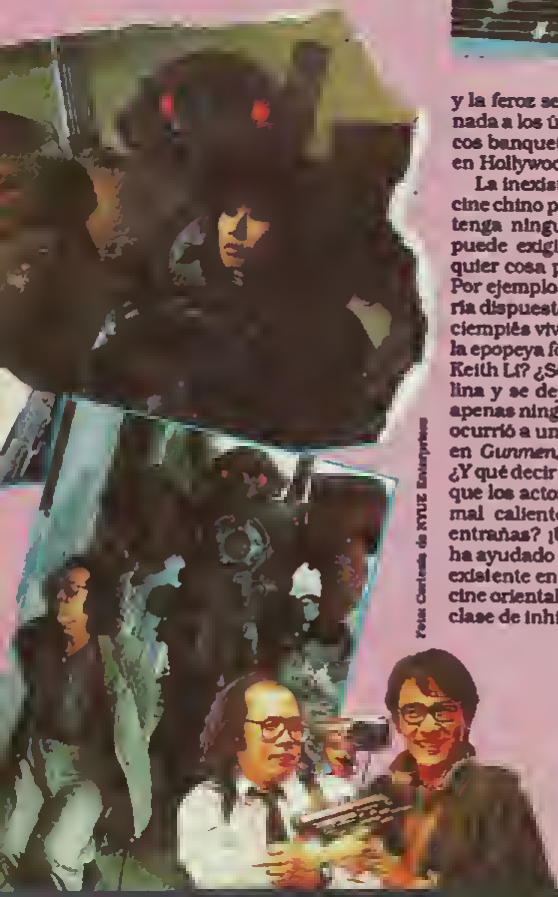


Foto: Cortesía de NYUE Enterprises

La acción, la comedia y la ciencia ficción unen sus fuerzas en *Robofarce*, una producción Tsui Hark.

Foto: Cortesía de NYUE Enterprises

Otras películas de fantasía y aventuras notables son: *Monkey War*, la enloquecida versión de la popular leyenda del Rey Mono dirigida por Chang Ching; *The Thrilling Sword*, la historia alternativa de Blancanieves y los Siete Enanitos con monstruos incluidos de Chang Shing; las increíblemente enloquecidas *Magic of Spell I* y *II*; *Picture of a Nymph*; *Golden Swallow*; *Nine Demons*; *The*

Foto: Copyright Film Workshop

El director/productor Tsui Hark es la fuerza oculta tras el renacimiento del cine de fantasía y terror asiático.

Swordman de King Hu y *Devil Design*, por citar sólo unas pocas.

Las películas de terror y monstruos «normales» producidas en Hong Kong nos ofrecen los ejemplos más increíbles de shock y salvajismo que

de kung fu, magia, monstruos, humor, tensión, espectáculo visual y escenas horripilantes. La película engendró un montón de copias e hizo que el mundo volviera los ojos hacia los terrores de Hong Kong.

En 1967 Hark produjo *Una historia china de fantasmas*, una película

El terror mediante el exceso y la repugnancia es el método con que el cine asiático crea escalofríos en el público.

de fantasía dirigida por Ching Siu-Tung basada en *La sombra encantada*, un clásico de Li Han Hsiang (1959) que obtuvo un gran éxito de crítica y público que fue refrendado posteriormente por la crítica y los fans de otros países. La popularidad de la película engendró una secuela titulada *A Chinese Ghost Story 2* que contaba con una gran parte del reparto original, y este año se ha estrenado la tercera película de la serie. La serie *Wolf Devil Woman* de Chang Ling es otra aportación importante pese a su escasa difusión, y aunque estas películas cuentan con argumentos maravillosos y un ritmo enloquecido su influencia aún no se ha hecho notar fuera de Hong Kong.

se puedan imaginar. El tema predominante en estas películas (muy popular en el cine asiático) es la posesión de un ser humano por un fantasma o demonio. La retención espiritual o la violación demoníaca hacen que hombres y mujeres se vean obligados a luchar con los terrores más desagradables. Después están las rarezas como los zombies acuáticos, los monstruos inspirados en *Alien, el octavo pasajero*, los psicópatas sedientos de sangre e incluso los robots de combate. La mayoría de estas películas parecen contar con un presupuesto modesto, pero al contrario de lo que ocurre en las películas de género a las que estamos acostumbrados aquí un presupuesto pequeño no significa que deban someterse a ninguna clase de inhibiciones. Películas tan baratas como *The Fury of the Heaven* o *Evil Cat* compensan sobradamente esa limitación produciendo escalofríos de primera calidad. Estas películas de fotografía soberbia parecen haber arrancado una hoja del libro sobre atmósfera y estilo de Mario Bava, algo que no se encuentra en la mayoría de productos terroríficos del Hollywood actual.

Existen centenares de esas películas para quien sea capaz de seguir su pista, pero ahí va un rápido repaso a los títulos selectos: *Evil Cat* (una historia de posesión con mucha atmósfera dirigida por Dennis Yu sobre un demonio felino que se introduce en el cuerpo de una mujer a la que convierte en una mujer-león albina que despedaza a varias personas); *The Seventh Curse* (una salvaje exhibición de vudú, demonios, sangre, desnudeces y degollinas); *The Fury of Heaven* (una gran película de posesión); *Escape from Coral Cove* de T. Chang (con un zombie acuático de cuyas heridas sale agua salada); *Ghost Snatchers* (un extraño combate entre el bien y el mal en un complejo de apartamentos poseído); *Possessed I* y *II* (la segunda cuenta con un grupo de Hare Krishna que luchan contra un fantasma de lo más horrible); la potente serie *Black Magic* de Ho Menga (la primera y segunda parte se exhibieron en los Estados Unidos e Inglaterra como *Black Magic* y *Revenge of the Zombies*); *The Accident* (los horrores de ser poseído por el espectro de un niño que quiere vengarse); *The Blackmagic With Budha* (una epopeya al estilo Herschell Gordon Lewis sobre un cerebro demoníaco que posee a la gente y la devora.... realmente fuerte); *Haunted Madame*; *The Imp*; *Kung Fu Zombie* (otra maravilla); *Peacock Prince I* y *II* (el mejor exponente del tema aventuras increíbles, con monstruos animados y efectos especiales que te dejan sin aliento); *Rouge* (una sutil historia de fantasmas al

Fotos: Copyright Film Workshop

Fotos: Carteles de NYUE Enterprises

On the Run (arriba) y *Night Caller* se cuentan entre las películas que pueden servir como ejemplo de la violencia-sin-límites de cierto cine asiático.

La inexistencia de sindicatos en el cine chino permite que el director pueda exigir casi cualquier cosa de sus actores.

estilo adulto interpretada por Leslie Cheung, una de las grandes estrellas del pop de Hong Kong); *Espíritu D'Amour* (una encantadora historia de posesión); *The Occupant* (una historia de fantasmas moderna interpretada por Chow Yun-Fat, conocido gracias a *The Killer*); *The Iceman Cometh* de Fok Yiu-Leung (una historia de aventuras al estilo *Highlander [Los inmortales]*); *Blood Sorcery*; *Heartbeat 100* y *Night Caller* (dos soberbias aportaciones al tema un-asesino-psicópata-anda-suelto); *Sketch of a Psychoy He Lives By Night*. La lista es interminable.

El terror mediante el exceso y la repugnancia es el método infalible con que el cine asiático crea escalofríos en el público. Bienvenidos a lo extraño, lo horripilante y lo asqueroso. Estamos en un mundo abigarrado y multicolor lleno de gusanos que se retuercen, orugas que mastican, serpientes que se arrastran, entrañas que estallan, chorros de sangre, pústulas que explotan y monstruos que se alimentan de carne. Cualquier persona cuerda con un mínimo sentido de la moral lo encontraría tan increíble como repugnante. Quien haya tenido la suerte de ver *The Devil* o *Revenge of the Zombies* tendrá cierta idea de lo que le espera si algún día consigue echar mano a *Red Spell Spells Red* o a *The Accident*. En esas películas no sólo hay imágenes inquietantes de animales vivos siendo degollados y/o descuartizados miembro por miembro (sí, es difícil de aguantar), sino que además vemos cómo son devorados por los humanos poseídos. No todas las películas de las que se habla en este artículo contienen escenas de vivisección, pero la mayoría se las arreglan para incluir un sapo que no para de moverse mientras le abren en canal o una gallina viva a la que se le arranca la cabeza de un mordisco. Los efectos especiales de estas películas pueden ser muy toscos o muy sofisticados, pero siempre resultan efectivos. Ha llegado la hora de sufrir, hermanos. Reclinaos en la hutaca: lo que vais a ver no es el tipo de cosas que se os ha educado para entender. No podréis creer lo que ven vuestros ojos...

¿Un poquito de acción? La parte superior de la cabeza de un hombre estalla y su cerebro sale despedido *(The Blackmagic With Budha)*; un esqueleto arranca la cabeza a un tipo que no para de gritar y se come su médula espinal como si fuese un espaghetti larguísimo *(Seventh Curse)*; un monje domina a un demonio gigante mediante sus cejas *(Zu Warriors of Magic Mountain)*; las cien balas de un cargador de ametralladora se incrustan en el cuerpo de un gángster y le hacen literalmente pedazos *(The Killer)*; un monstruoso bebé/fantasma sale del útero de su madre muerta en una sala de autopsias para acabar con un médico *(The Rape After)*; centenares de escorpiones cubren el cuerpo convulso de un hechicero *(Red Spell Spells Red)*; un herborista raja el vientre de su paciente –que está consciente–, y saca de él docenas de serpientes, gusanos y arañas *(The Devil)*; un gigantesco robot maligno acaba con todo un pelotón de policías (*I Love Maria*, también conocida como *Roboforce* [estrenada con ese mismo título en vídeo por Filmax]) y, finalmente, dos hombres luchan conGuerra Mundial (Ghost Snatchers). ¡Uf de nuevo! Las producciones estadounidenses sencillamente no están a la altura.

La mitología local no es la única fuerza que influye sobre la fantasía del Lejano Oriente: las películas USA también dejan su huella, como demuestra *Roboforce* (otro título, *I Love Maria*).

No todos los aspectos del terror chino tienen que ver con los monstruos y los psicópatas degolladores: también hay una faceta igualmente siniestra centrada en los hombres «cuerdos».

Los terrores de Hong Kong son salvajemente originales, pero las películas que están recibiendo más atención de Hollywood y el resto del mundo son sus ultraviolentas historias de acción y gángsters. Las estrellas de esas películas (algunas de las cuales duran bastante más de dos horas) se encargan personalmente de casi todas esas escenas de acción que parecen imposibles sin la ayuda de especialistas. Los espectadores contemplan hazañas de resistencia humana y desafíos a la muerte que dejan en pañales a casi todo lo que ha hecho Arnold Schwarzenegger, y a veces los cuerpos explotan a causa de los torrentes de balas, bombas y cohetes que reciben. El director más popular en este género de los baños de sangre es indudablemente John Woo, un hombre de mucho talento que abrió el camino del subgénero con el enorme éxito de su serie *A Better Tomorrow* (producida por la Film Workshop de Hark) engendrando un número incontable de imitaciones, algunas de ellas realmente meritorias. Aunque su contenido es el típico de las historias del bien contra el mal, el estilo basta para que uno las recuerde semanas después de haberlas visto. *En The Killer*, la primera de estas películas que logró distribuirse ampliamente en los Estados Unidos, un lazo muy extraño acaba uniendo a los dos protagonistas, el asesino a sueldo Chow Yun-Fat y el policía Danny Lee. Estamos ante la solidaridad viril llevada al cliché más ilógico y violento: hermanos de sangre. Por extraño que parezca, la película funciona y pese a toda la carnicería que se produce en la pantalla (y la crítica dijo que *Total Recall [Desafío total]* era excesiva!) es posible identificarse con los personajes.

VAMPIRO último modelo

(Ilustración de Tomb Copyright Marvel Comics)

Drácula surge de las páginas de los cómics en media docena de títulos nuevos, obra de los mejores artistas del momento.

Por JOHN WOOLEY

Está de moda, está triunfando, es puro años 90... y ha pasado al dominio público desde que expiró el copyright sobre la novela *Drácula* escrita por Bram Stoker en 1897, lo cual significa que cualquiera puede utilizar al viejo empalador valaco en una obra de ficción. Y eso es lo que se está haciendo. El Conde Drácula está disfrutando -si es que se trata de la palabra correcta-, de una nueva e impresionante popularidad en los cómics. Nada menos que ocho títulos nuevos protagonizados por la versión ficticia del gobernante transilvano acaban de llegar a los puestos de venta o no tardarán en hacerlo. Las dos editoriales de cómics más importantes, DC y Marvel, tienen uno cada una y dos independientes, Malibu y Apple, están preparando varios más.

Marvel fue la gran responsable del último *boom* Drácula en los cómics. A mediados de los años 70 el personaje daba tantos beneficios que Marvel llegó a tener tres cómics sobre él funcionando simultáneamente: *Tomb of Dracula*, *Giant-Size Dracula* y *Dracula Lives!*. De los tres, *Tomb* fue el que duró más tiempo, pues empezó a publicarse en 1972 y acabó como cómic a cuatro colores en 1979, pasando a blanco y negro durante unos cuantos números hasta expirar. Más de una década después Marvel ha resucitado *Tomb of Dracula* como serie limitada de cuatro números que reúne a Gene Colan y Marv Wolfman, respectivamente el dibujante y el guionista más conocidos de cuantos trabajaron en el *Tomb* original. Al Williamson, uno de los grandes del cómic, se ha encargado del entintado.

«El personaje de Drácula será el mismo, pero estamos en los años 90, no en los 70, y las cosas han cambiado -explica Terry Kavanagh, editor del nuevo *Tomb of Dracula*-. Drácula tendrá que pasar por algunos cambios para adaptarse a estos tiempos.

Esta acuarela de *Tomb of Dracula* hace que se nos pongan los dientes largos a la espera del producto definitivo.

vivimos en una época de ordenadores y redes de comunicación que abarcan todo el planeta. Drácula tiene siglos de existencia, pero nunca había conocido nada semejante, así que necesitará hacer algunos ajustes bastante considerables.»

La serie nos devuelve a los personajes de la original, incluido el torturado semiprotagonista Frank Drake, pero Kavanagh no considera que sea una secuela directa del *Tomb* original.

«Ha habido un lapso de veinte años, un período de tiempo muy largo en el que Drácula no ha estado presente. Ha estado muerto desde que le vimos por última vez, así que no se trata de continuar la acción donde la dejamos. Este nuevo mundo es un poco más oscuro –añade–. Es un ambiente en el que Drácula se encuentra todavía más a gusto.»

Aparentemente los vaqueros urbanos y los problemas económicos de los años 80 no eran el marco adecuado para el señor de los vampiros..., al menos no en las páginas de los cómics. La defunción de los Drácula de la Marvel trajo consigo una sequía vampírica que duró hasta 1986, año en que el editor Mark Wheatley y el guionista Rick Shanklin crearon los cuatro números de *Blood of the Innocent* para Apple Comics. La serie llevó a *Blood of Dracula*, que acaba de llegar al número 19 para la misma firma (una trayectoria que, dicho sea de paso, es francamente espectacular para un cómic independiente en blanco y negro). Durante la mayor parte de su existencia *Blood of Dracula* consistió en tres títulos independientes: estaba «Count Dracula», que narraba acontecimientos de la vida del chupador de sangre anteriores a los descritos en la novela de Stoker y que solía correr a cargo del siempre muy dotado aunque algo irregular Mike McCarthy; «Death Dreams of Dracula», una serie de aventuras que colocaba al Conde en el centro de acontecimientos históricos más o menos horribles y «Dracula 2199», una serie futurista. Hacia finales de la serie, Drácula también viajó a Oriente Medio para visitar los titulares más recientes. Aquel viaje se convirtió en *The Vampiric Jihad*, uno de los cuatro nuevos títulos basados en Drácula de Apple e Insight, el estudio de Wheatley-Shanklin y Marc Hempel.

Ilustración de *Red Rain*. Copyright DC Comics

El Caballero Oscuro descubre que enfrentarse con las secuelas del Príncipe de la Oscuridad en *Red Rain* no es cosa de broma. ¿Afectará al viejo Joker?

«Básicamente se trata del "Dracula in the Middle East" que se publicó en los últimos tiempos de *Blood of Dracula* recopilado con una cubierta nueva –explica Wheatley–. Cuando vimos lo que estaba ocurriendo en el Golfo Pérsico nos interesaron las asombrosas similitudes existentes entre los guiones y lo que estaba sucediendo en la realidad, y pensamos que podíamos aprovechar esas similitudes para hacerlo llegar a un público más amplio.»

Ilustración de *Ghosts*. Copyright Eternity Comics

Hay cosas que nunca cambian, la sed de..., esto..., sangre del Conde entre ellas.
[De *Ghosts of Dracula*]

Otro título de la serie *Blood of Dracula* que se ha convertido en libro independiente es *Death Dreams of Dracula*.

«Esa serie estuvo apareciendo en *Blood of Dracula* desde el número 14 –observa Wheatley–. Después dejamos de publicarla allí y empezamos a desarrollarla para convertirla en cómic independiente. La respuesta del público fue tan considerable que pensamos que merecía su propio libro.»

Aparte de eso McCarthy va a probar suerte con un cómic propio, *Big Bad Blood of Dracula*, el tercer nuevo título de la Apple basado en Drácula. En *Big Bad* McCarthy, que dibuja y escribe *Cadavera* para Monster Comics, ha hecho que este personaje

Ilustración de Hell: Marca registrada y copyright de Richey Shanklin y Mark Wheatley

forme equipo con el Conde.

«Ese título nació gracias a la contribución hecha por Mike a la última etapa de "Count Dracula" en *Blood of Dracula* –revela Wheatley–. Quería hacer una historia propia usando a Drácula y Cadavera, así que le dimos una oportunidad y consiguió unos resultados excelentes. Naturalmente, está impregnada por su extraño sentido del humor..., creo que su malsano sentido del humor sería un término más adecuado», dice el editor, y se ríe.

El último título del cuarteto Apple, *Dracula in Hell* es «una aproximación mucho más dura a una historia de Drácula», recalca Shanklin y no cabe duda de que la idea en que se basa llegó durante una época que aterra a casi todo el mundo.

«Estábamos esperando que los contables terminaran nuestra declaración de impuestos –recuerda Wheatley, y vuelve a reír–. Siempre habíamos querido preguntarle a Rick cómo Drácula se convirtió en vampiro, y no sé si fue por nuestro estado anímico de aquellos momentos pero empezamos a hablar sobre Drácula, le hice algunas preguntas sobre esa parte de la historia... Y sus respuestas fueron realmente aterradoras. Ya iba siendo hora de que hiciese algo con esas ideas.»

Shanklin formó equipo con los dibujantes Neil Vokes y Ryan Kelly y el resultado fueron los seis números de *Dracula in Hell*, que cuenta cómo un Vlad Tepes adolescente que ha pasado los primeros dieciséis años de su existencia sometido a un régimen regular de malos tratos es liberado por los turcos después de haber sido retenido para conseguir un rescate. Vlad, mucho más confuso y resentido que el típico adolescente de los cómics, va a los Cárpatos y descubre la legendaria Scholomance, o Abadía del Diablo. Shanklin afirma que el auténtico Vlad estuvo prisionero de

¿En qué otro lugar esperaban encontrar a uno de los mayores villanos del mundo?

los turcos, y Scholomance es una parte aceptada del folklore rumano.

«La gente puede ir allí y ofrecerse al diablo pidiéndole que les escoja como uno de sus diez acólitos –revela–. Todos serán puestos a prueba; sólo uno lo conseguirá. El escogido se sentará a la derecha del diablo durante un año y obtendrá toda clase de poderes. Es la historia de un adolescente muy amargado obsesionado por el deseo de venganza que va a la abadía.»

Shanklin promete que *Dracula in Hell* es bastante fuerte, y explica que la violencia y el contenido sexual del cómic hacen que sea un título claramente reservado para adultos. Su primer número no tardará en estar

Ilustración de Big Bad: Marca registrada y copyright de Richey Shanklin y Mark Wheatley

¿Cómo mejorar semejantes colmillos?

disponible junto con los otros títulos de Apple.

A finales de los años 80 otra compañía independiente, Malibu Graphics, publicó *Scarlet in Gaslight*, que fue muy aclamado por la crítica. El cómic escrito por Martin Powell y dibujado por Seppo Markinen emparejaba a Drácula con nada menos que Sherlock Holmes. Powell describe los cinco números de *Ghost of Dracula* que Malibu no tardará en publicar como «una auténtica secuela de *Scarlet in Gaslight* que se desarrolla unos treinta y cinco años después, a mediados de la década de los 20». Esta vez el equipo está formado por Drácula y Harry Houdini: una serie de asesinatos cometidos en Londres atrae la atención del gran mago y...

«En realidad no es una historia centrada en la pareja Houdini-Drácula –dice, riendo, Powell– Houdini juega un papel muy secundario. Es un personaje muy interesante, pero la verdad es que la serie se centra en el conflicto interior de Drácula. Van Helsing también desempeña un papel muy intrigante.... Es un hombre de noventa años que ya ha visto demasiadas cosas. Naturalmente cada lector interpreta la historia de una forma distinta, pero en *Scarlet in Gaslight* jamás pretendí que Drácula fuese un villano puro y simple. Siempre pensé que el auténtico villano era Moriarty... He sido bastante fiel a esa idea original en *Ghosts of Dracula*, aunque creo que la he alterado para

«En *Ghosts of Dracula* se descubre que Drácula es el Anticristo..., y se lo toma mal.»
–Martin Powell, guionista

que resultara más compleja. Al final se descubre que Drácula es el Anticristo..., y se lo toma bastante mal.»

«Quien conozca un poco la figura de Houdini –añade Tom Mason, el director creativo de Malibu–, sabe que tuvo una considerable reputación de haber estado relacionado con lo oculto y lo místico, y eso es lo que permite que Drácula encaje en la historia.»

Durante los últimos años, Malibu ha publicado otros títulos sobre Drácula, incluyendo una adaptación

Ilustración de Dreams: Marca registrada y copyright Richey Shanklin y Mark Wheatley

Un aspirante a cazador de vampiros muerde el polvo en *Tomb of Dracula* (a la izquierda) y otro Conde enseña sus colmillos en *Dracula: The Suicide Club*

en cuatro números de la novela original. Stephen Pillip Jones, el guionista de ese proyecto, también escribió *Dracula: Lady in the Tomb*, una adaptación de «El invitado de Drácula» de Stoker en un solo número. Ahora el guionista ha vuelto a esas fuentes para *Dracula: The Suicide Club*, añadiéndoles un poquito de Robert Louis Stevenson para dar más sabor a la mezcla. John Ross se ha encargado de los dibujos.

«Drácula es la fuerza en la sombra que dirige un club donde se practica el asesinato ritual de sus miembros –explica Mason–. Las personas hartas de la vida o que tienen un problema y buscan escapar mediante el suicidio pero carecen del valor necesario para ello, pagan al club de los suicidas para que les mate. El cómic está basado en el relato "El club de los suicidas" de Stevenson, y añadí a Drácula para darle más variedad a la historia.»

El título más esperado de toda esta nueva oleada quizá sea *Batman (Drácula: Red Rain)*, un proyecto en tapas duras con la extensión de una novela gráfica que empareja a los dos murciélagos más míticos de la cultura popular, Drácula y Batman. El guión es de Doug Moench –un veterano del cómic que escribió muchas historias del *Dracula Lives!* para la Marvel en los años 70–, y un par de Jones –el dibujante Kelly Jones, conocido por *Sandman*, y el entintador Malcom Jones III–, se han encargado de la parte gráfica.

«El resultado ha sido increíble –dice Moench entusiasmado–. Este libro va a conseguir que Kelly Jones se convierta en la nueva estrella del cómic.»

Red Rain está ambientado en una realidad alternativa donde los vampiros son reales y Gotham City, la ciudad natal de Batman, tiene un aspecto bastante extraño.

«Drácula es la fuerza en la sombra que dirige un club donde se practica el asesinato ritual de sus miembros.»

«Busqué libros sobre el arquitecto catalán Gaudí para que Kelly los utilizara y después me enteré de que Anton Furst, el diseñador de la película *Batman*, también se inspiró en su obra –observa Moench–. Los dos tuvimos la misma idea, y eso me parece muy interesante, pero hay algo todavía más interesante y es que los dos Gotham que han creado no se parecen en nada. Los dos usaron la misma fuente de inspiración, pero se trata de dos ciudades totalmente distintas.»

En la historia de Moench, el comisionado de policía de Gotham intenta atrapar a quien cree es un psicópata que escoge a sus víctimas entre los vagabundos sin hogar, pero no tarda en verselas con una severa plaga de vampiros y, por lo que cuenta Moench, hay unas cuantas escenas tan espectaculares como fantasmagóricas.

Moench también hace referencia a la idea en que se basa Kavanagh para su Drácula de la Marvel: el que las ciudades estén llenas de personas que se han deslizado por entre las mallas de la «red de seguridad» del gobierno y han caído al oscuro sub-

«Busqué libros sobre el arquitecto catalán Gaudí para que Kelly los utilizara y después me enteré de que Anton Furst también lo hizo.»

mundo de las calles hace que el mundo se haya vuelto más acogedor para una figura como Drácula. Kavanagh opina que la nueva popularidad de Drácula como personaje de cómic encaja a la perfección con el nuevo ciclo terrorífico al que estamos asistiendo, sobre todo en el medio impreso y, como muchos otros, insiste en que la intemporalidad del personaje siempre le garantizará cierto grado de popularidad.

«Drácula representa una especie de miedo primigenio –opina Kavanagh–. Que un atracador quiera quedarse con tu dinero ya es bastante malo, pero que alguien quiera beber tu sangre..., eso es mucho peor. La sangre es algo que todo el mundo quiere conservar ocurra lo que ocurra.»

¡EL 7 YA ESTA

EN TU KIOSCO!

¡INMINENTE APARICION!

Llega a España el más famoso juego del mundo.

Advanced Dungeons & Dragons

¡AL FIN EN ESPAÑOL!*

ES OTRA EXCLUSIVA DE: ediciones zinco

*Traducción de DOMINGO SANTOS